

ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº11 5€
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡DOBLE PÓSTER DE SAMURAI SHODOWN Y KOF DE REGALO EN EL INTERIOR!
SONY PRESENTA SU ÚLTIMA CONSOLA
SONY REVOLUCIONA EL MERCADO CON SU NUEVO SISTEMA MULTIMEDIA
NOVEDADES
POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO
KOF 2002 DREAMCAST
WARIO WORLD
FIRE EMBLEM
PREVIEWS
DEAD OR ALIVE ONLINE
TORTUGAS NINJA
BILLY HATCHER
SONIC AL CUBO
EL ERIZO POR TRIPLICADO
¡VUELVE SNAKE!
MGS THE TWIN SNAKES
METAL GEAR SOLID 3
DOSSIER NEO GEO Y SNK
PROFUNDIZAMOS EN LA INMORTAL CONSOLA DE LA COMPAÑÍA DE OSAKA
00011
8 414090 202817



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Desi Mompeán ~ SG50
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Sailor Mari
Búho
Dan

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com



INFORMÁTICA

Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

¿Un dossier de **Neo Geo** y **SNK** a estas alturas? ¿Por qué no? Nunca es tarde si la dicha es buena, y en nuestro caso, creemos que nuestro dossier lo es. Precisamente ahora que **SNK** está en boca de muchos, gracias al próximo lanzamiento de ***SNK vs Capcom Chaos***, era el momento perfecto para decidirnos a lanzarlo.

"Un tema muy sobado" puede pensar alguno, pero dudamos que al acabar de leer el dossier piense lo mismo, pues habrá multiplicado de forma apabullante sus conocimientos sobre **Neo Geo**. Y es que nunca antes en este país se ha podido ver tanta y tan buena información, comprimida al máximo en 26 páginas, sobre la consola 2D más potente de todos los tiempos. Y ahí no acaba la cosa...

Aunque el dossier trate de **SNK** en general, se encuentra principalmente centrado en las tres versiones de **Neo Geo**: **MVS**, **AES** y **CD**; por lo tanto, los lanzamientos de la etapa pre-**Neo Geo**, las consolas **Neo Geo Pocket** e **Hyper Neo Geo 64**, y los títulos exclusivos para otros sistemas no están contemplados en él.

Pasando a otro tema, hemos cambiado el sistema de puntuaciones, además de la puntuación principal, ahora puntúan también otras tres personas. De esta manera cada uno puede interpretar la nota de cada juego a su manera: se puede basar en la principal, hacer caso sólo a la nota de un determinado redactor, o combinar las cuatro notas para obtener una media; ante todo libertad.

Como apunte, deciros que hemos reducido el tamaño de letra, debido a que hemos aumentado la longitud de los textos, es decir, que ahora ¡tardaréis más en leeros vuestra revista favorita!

José Ángel Ciudad

[Nueva forma de puntuar]

VALORACIÓN
GRÁFICOS 75
SONIDO 70
JUGABLE 83
TOTAL 76

Puntuación de la persona que realiza el comentario. Dividida en diferentes apartados.

LA ALTERNATIVA
Evil Ryu 85
Un nuevo Pinball de Sonic bastante divertido
Ryofu 84
Perfecto para hacer más puntos que el copón
Sir Arthur 85
Hacía falta un pinball así.

Nota global y pequeño comentario de otros tres redactores.



Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

www.aresinf.com
www.gamestonline.com
gamestech@aresinf.com
IRC Hispano > #Gamest

Todo depende del punto de vista



NÚMERO 11





SUMARIO





First Impression:
MGS 3 y MGS Twin Snakes





Games Tech Special:
Dossier Neo Geo y SNK





Now on sale:
Fire Emblem Rekka no Ken





Let's Cosplay:
Especial disfraces de SNK





Los juegos 3 Delicias:
Vuelve la entrañable sección





La opinión de Dan:
Juegos sin traducir

NOTICIAS

Por Sir Arthur



Agosto será el mes elegido para que debute en la consola de **Nintendo** ***Dragon Drive,*** un juego muy parecido a ***Panzer Dragoon*** programado por **Treasure** y distribuido por **Bandai**.

Charinko Hero es el nombre del nuevo juego de carreras *Super Deformed* de **Banpresto**, incluye personajes tan irresistibles como **Ultraman, Kamen Rider, Agito, Ultraman Cosmos, Ultra Mantiga, Ultraman Gaia, Ultra Seven y Kamen Rider V3**, cada personaje tendrá sus propios ataques especiales de la serie de TV.



Los usuarios japoneses de **Gamecube** están de enhorabuena, **Capcom** pondrá a la venta durante el mes de agosto un *pack* que contendrá todos los ***Biohazards*** desde el 0 hasta el ***Code Verónica Complete***, el único que se queda fuera es lógicamente ***Biohazard 4*** al que le queda bastante de desarrollo. Como detalle incluirá el ***Wesker Repor File*** que se incluyó con el ***Code Veronica Complete*** y el volumen 2, además de incluir una insignia de **Umbrella** en la caja que contiene todos los juegos. El precio será de 19.800 yenes.



Parece ser que ***Mario 128*** utilizará nuevas ideas muy originales y creativas, y que no se presentó en el **E3** por miedo de que otras compañías robaran la idea, (esto es muy intrigante ¿qué habrá hecho esta vez **Miyamoto**?...) por el momento no se ha hablado de fechas.

Nintendo mostró en la feria **World Hobby Fair** que se celebró el 21 de junio***, Kirby Air Ride, F-Zero GX, Mario Golf: Toadstool Tour*** y ***Animal Forest Plus.***

Lupin the 3rd: Umi nor Kieta Hihou, será básicamente un juego interactivo como si fuese un anime, podrás elegir diferentes caminos y tomar decisiones para avanzar en el modo historia, dispondrá de más de 15000 cuadros de animación y se incluirán 500 vídeos de ***Lupin the 3rd***.



Namco tiene planeado vender 500 mil copias de su próximo *RPG* ***Tales of Symphonia***. El juego tendrá 2 *mini DVD*, además de poner a la venta una **Gamecube** especial de color lima-verde y con la imagen del protagonista principal **Llyods** en la parte superior de la consola.



Durante el mes de junio, **Hudson** puso a la venta el segundo volumen de los **Famicon Collection** que incluía el juego de naves ***Star Soldier.*** Estos títulos tienen un precio de 3000 yenes.



Ferrari Dino 246GT se une al garaje del esperadísimo ***Project Gotham Racing 2***, el cual recordemos que será online y promete ser un auténtico vicio.

El servicio *online* **Xbox Live** ya cuenta con 50 mil usuarios en Europa y dentro de unos meses podrán unirse a la *party* Austria, Dinamarca, Finlandia, Irlanda, Noruega y Suiza. Estas cifras han animado a **Microsoft**, ya que han pasado de largo las expectativas más optimistas, aunque no lleguen a los 500 mil usuarios registrados que hay en los Estados Unidos.

En ***True Fantasy Live Online*** podrás unirte a diferentes gremios, como el de los magos. También podrás graduarte en una escuela.

PlayStation 2

Konami está desarrollando un nuevo juego de la saga **Winning Eleven**, aunque éste será de manager, parecidos a los ***Let´s Make A Pro Soccer Team***, donde privará la gestión del equipo por encima de los partidos a los que estábamos acostumbrados.

Capcom ha declarado que si eres herido por un *Zombi* en ***Biohazard Outbreak*** y no encuentras las medicinas, te convertirás en un muerto viviente. Cada uno de los 8 personajes tiene sus propias habilidades, el policía **Kevin** dispone de una potente pistola desde el principio, **George** podrá mezclar hierbas, **Yoko** tendrá la oportunidad de llevar más objetos... esto promete.



Gregory Horror Show: Soul Collector se pondrá a la venta el 7 de agosto, mientras que **Maximo *Vs The Army of Zin*** estará disponible durante el mes de septiembre. El primer título puede considerarse una rareza de lo más extravagante de la última década, en cuanto a la nueva aventura del *hijo bastardo* de Sir Arthur (el del juego, no yo, insisto...) promete darnos horas de vicio.



Kidou Senshi Gundam: Megurial Sora un nuevo juego basado en este anime tan popular se está preparando de la mano de **Bandai**.

Shadow Hearts 2 transcurrirá en 1915 en una villa francesa llamada **Domremy**, los dos protagonistas son **Nichol** y **Karen** que han sido enviados por el Vaticano, junto a un teniente alemán, para eliminar los demonios que están asolando el poblado. El *Judgment Ring System* continuará en este nuevo capítulo .



D3 publicará una versión mejorada de **Project Minerva** llamada ***Project Minerva Profesional*** que incluirá numerosas armas, enemigos, movimientos y misiones no aparecidas en el original.

Namco ha revelado el subtítulo del próximo capítulo de ***Xenosaga.*** Se llamará ***Xenosaga Episode 2: Jenseits von Gut und Boese*** (¡toma ya!) que traducido será algo así como más allá del bien y del mal.

Capcom, siguiendo en su línea de distribuir juegos occidentales *top ventas*, será la encargada de distribuir ***Grand Theft Auto 3*** en Japón.

Hudson Sof publicará un juego basado en el universo **Disney** con la misma temática que un ***Mario Party.*** Se llamará ***Disney´s Party***, los personajes **Mickey Mouse, Donald Duck, Minnie, Daisy, Goofy**, etc, serán los encargados de que nos divirtamos como niños con la ayuda de 30 tipos de items.

Ken Kutaragi, el padre de **PlayStation**, ha mencionado que el precio de la **PSP** (**PlayStation Portble**) será "relativamente bajo", debido a que muchos de los chips que usará **PSP** ya están produciéndose en masa desde el lanzamiento de **PS2**, consola que usa dichos chips. Veremos en qué se queda ese "relativamente bajo".

En una encuesta realizada en Japón, casi un 50% de los usuarios y tiendas encuestadas ven futuro en la **PSP**, mientras que casi un 71% de las compañías apostarán por el nuevo sistema. Todos coinciden en que lo mejor de la consola será el formato que soportará: el *Universial Media Disc*.

Sega ha mostrado las que serán las portadas de los primeros 5 volúmenes de su nueva serie ***Sega Ages 2500.*** Los primeros títulos son ***Phantasy Star Generation 1, Monaco Gp, Fantasy Zone, Space Harrier y Golden Axe.*** Se pueden considerar como juegos nuevos, ya que algunos aparentan ser totalmente diferentes, contando con gráficos completamente renovados.



GAME BOY ADVANCE

Banpresto pondrá a la venta el esperadísimo ***Super Robot Taisen D*** el 8 de agosto. Éste será el cuarto capítulo en **GBA** y contará con la inclusión de nuevos *robotijos* de **Macross 7, The Big O y Megazone.**



Nintendo lanzó ***Super Mario Advance 4: Super Mario Bros 3*** el pasado 11 de julio. Los gráficos han sido remodelados de ***Super Mario All-Stars*** de **Super Nintendo**, el juego es compatible con el **e-Reader** y se pueden desbloquear niveles de *bonus.*

Nintendo publicará ***Legend of Starfi 2*** en septiembre, esta continuación presentará una nueva mascota llama-



da **Starfi** que es el príncipe del reino del cielo. De momento no se conoce si se distribuirá en Europa.

Para celebrar el lanzamiento de ***Boktai***, la última locura made in **Kojima**, **Nintendo** puso a la venta un



pack de coleccionista que incluía el juego y una **GBA SP.** Si además se había reservado, **Nintendo** regalaba una especie de estuche donde poder guardar la consola con el diseño de un ataúd (la verdad es que mola bastante).

Square Enix ha revelado que el protagonista de ***Shinyaku Seiken Densetsu (Sword of Mana)*** tendrá varios ataques especiales, como cambiar de espada y ataques de fuego. También se podrán aprender varias técnicas especiales por el camino.



Para competir con **PSP**, **Nintendo** lanzará un chip especial para potenciar las 3D, que se incluirá en algunos cartuchos de **GBA**. Esto ya huele a chip *FX* de **Super Nintendo.**

Otras noticias

Saint Seiya: Legend of Gold Perfect Edition aparecerá en **WonderSwan Cristal.** El juego será un *remake* del clásico *action RPG* de **Nes *Legend of Gold 1 y 2*** de 1988. Se incluirán algunas mejoras como superiores gráficos, músicas y controles.

Parece ser que aquellos rumores en los que se comentaba que **Capcom** iba a abandonar el mercado de los *arcades* de momento no se cumplirán, porque a finales de junio, **Capcom** empezó los *testeos* de su nueva recreativa ***Mobile Suit Zeta Gundam:AEUG Vs Titans.*** De momento la placa usada es un **System 246** compatible con **PS2**.

Parece ser que la ventas de **Xbox** en Estados Unidos han subido un *pelín* y como es lógico cuando unas suben otras bajan. La primera en vender más es, cómo no, **Game Boy Advance** en sus dos modalidades con 402 mil consolas vendidas, la segunda es **Playstation 2** con unas ventas de 288 mil siguiéndole a mucha distancia, ¡sorpresa! **Xbox** que ha colocado 123 mil, y por último el cubo de **Nintendo** con 84 mil consolas.

Capcom lanzará ***Chaos Legion*** para PC en todo el mundo.
Tendrá las voces en inglés y estará subtitulado de serie en 8 idiomas. ¿Por qué no se harán así siempre las cosas?.



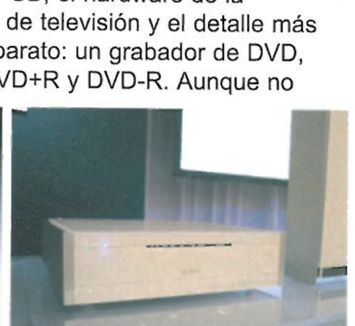
SONY DA EL CAMPANAZO: PSX

Sony *crea su centro multimedia para el hogar*

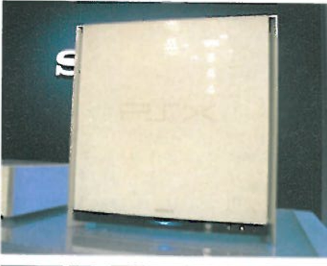


Las siglas de **PSX** fueron durante muchos años el nombre que se le dio a la primera **PlayStation** de la ya archiconocida **Sony**. Para finales del 2003 o principios del 2004, **PSX** será el nombre propio de un nuevo sistema multimedia que **Sony** lanzará para extenderse aún más, pero no con motivo de hacer la vida a los jugones más fácil, sino como centro de grabación y reproducción de vídeo.

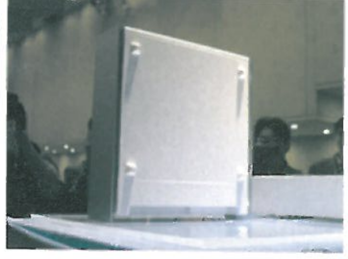
Para ser más exactos, este aparato es una especie de *TIVO*, una especie de vídeo que funciona mediante un disco duro interno, con el cual se graban horas de retransmisión, pero con la GRAN (sí, en mayúsculas) ventaja de que la grabación se interrumpe cuando hay propagandas y automáticamente vuelve a grabar cuando empieza el programa, dándonos una grabación libre de las fastidiosas propagandas. A parte de estas ventajas, el sistema contará con un puerto *Ethernet* (puerto de red como en la **Xbox**), puertos *USB* 2.0, un disco duro de 120 GB, el hardware de la **PlayStation 2**, un sintonizador de televisión y el detalle más impactante que posee dicho aparato: un grabador de DVD, compatible con los formatos DVD+R y DVD-R. Aunque no se sabe la velocidad de grabación de la unidad, es de imaginar que se usará para grabar los programas que se tengan almacenados dentro del disco duro y no "al vuelo" directamente al DVD (aunque nunca se sabe, ya nos están sorprendiendo con la **PSP** y ahora con esto), y obviamente, para ver películas en DVD, pues el hardware de **PS2** así lo permite sin ningún tipo de problema. Aun llevando la circuitería interna de **PS2**, algunas voces apuntan a que usará esa potencia para controlar toda la máquina y sus capacidades para comprimir el vídeo al disco duro y la reproducción de archivos multimedia antes de estar centrada para poder jugar. Aunque por tácticas empresariales y de marketing, es más que probable que se puedan usar juegos de **PS2,** motivando a muchos a tener esta maravilla (o así esperamos que sea) en el salón y la **PS2** en otro cuarto (teniendo realmente dos consolas en casa). Hay que apuntar que no será una máquina más potente (nada de **PS2 2.5** ni nada de eso), ni tendrá juegos específicos, es un sistema multimedia que aprovecha la potencia del *hardware* existente.











El precio no se ha desvelado aún, pero teniendo dichas características, hay que imaginarse que a nuestro bolsillo le va a doler (a nuestra cuenta bancaria), pues el lujo de tener grabador de DVD dual (DVD-R/+R) ya es algo que encarecerá enormemente el coste. A ahorrar toca, y a los que no puedan, a soñar les queda T_T.

Orikom
Orikom@Hotmail.com

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

Días antes de la inauguración del pasado E3, Konami colocaba una publicidad con cuenta atrás en la que podía leerse: "¿Tienes hambre de Snake?".

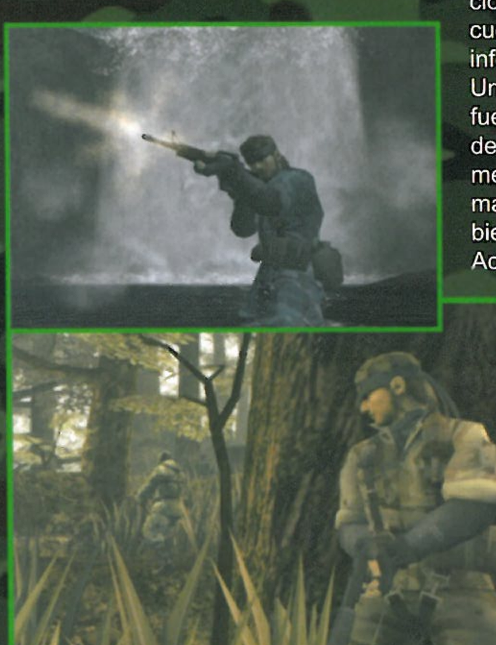
Esta publicidad hizo saltar la liebre, y daba a entender la presentación de ***Metal Gear Solid 3: Snake Eatern*** durante la feria de **Los Angeles**.
Y así fue, **Hideo Kojima** en persona mostró un vídeo de algo más de 10 minutos, del cual se pudieron sacar las primeras conclusiones del que seguramente será uno de los juegos del año que viene.
Una de las novedades más destacables, es la vuelta de la acción a la jungla, un escenario el cual los más veteranos de la saga recordarán a la perfección, eso sí, ahora multiplicado por mil. Y es que en esta ocasión deberemos tener mucho cuidado dónde ponemos nuestros pies para no alertar a los soldados enemigos, tendremos que borrar nuestras huellas e incluso deberemos alimentarnos con los animales salvajes que cacemos, ya que en esta entrega las raciones serán muy limitadas.



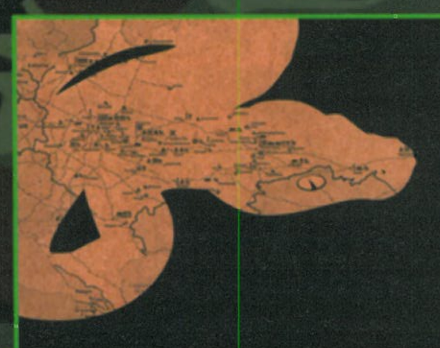


Otra de las novedades será la utilización de nuestro machete para interrogar al enemigo, así pues con los dos analógicos deberemos controlar la posición, el ángulo y la fuerza de nuestro cuchillo hasta hacer cantar toda la información al soldado más valiente.
Una cosa que dejará a más de uno fuera de combate será la eliminación del radar, éste será sustituido por un medidor de camuflaje, el cual nos informará de la posibilidad de ser descubiertos.
Acerca de la historia poco se sabe, sólo que la misión estará ubicada entre 1961 y 1964, durante la guerra fría, y esto hace dudar sobre la más que probable presencia del soldado legendario **BigBoss**, del cual proviene **Solid** (entre otros, como ya sabréis).
Poco más sabemos por el momento de este esperadísimo título, simplemente queda esperar y seguir leyendo **GamesTech**, porque no dudéis ni un instante en que os seguiremos informando sobre todos los detalles que se vayan desvelando.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com







Publicidad que puso Konami en su página web días antes de la inauguración del E3.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®

THE TWIN SNAKES



Durante el pasado E3, Miyamoto y Kojima, dos de los más grandes creadores de videojuegos, se unían para presentar lo que será sin duda uno de los mejores juegos para Gamecube.

Este título es ni más ni menos que el *remake* de uno de los mejores juegos del siglo pasado, ***Metal Gear Solid***, que para esta ocasión añade la coletilla ***Twin Snakes***.

Una fuerza armada se ha hecho con el control del arsenal nuclear situado en la isla de Shadow Moses, en algún lugar al norte de **Alaska**, el futuro del mundo está en manos de un solo hombre, su nombre en clave: **Solid Snake**. Ésta era a grandes rasgos la introducción a uno de los argumentos más grandes de la historia de los videojuegos, la cual volveremos a vivir, esta vez para una consola **Nintendo**, **Gamecube**.

Desarrollado por una unión entre de **Silicon Knights** (responsables de ***Eternal Darkness***), el director cinematográfico **Ryuhei Kitamura** culpable de las demos en tiempo real de ***Metal Gear Solid***, ***Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*** y ***Zone Of The Enders 2***, y sobre todo el cerebro de todo éstos, el imaginativo **Hideo Kojima**.

Este *remake* consta de una reestructuración a fondo del original de **Playstation** con un nuevo entorno gráfico que consta de nuevas escenas, mapeados, efectos, intros, secuencias, etc.

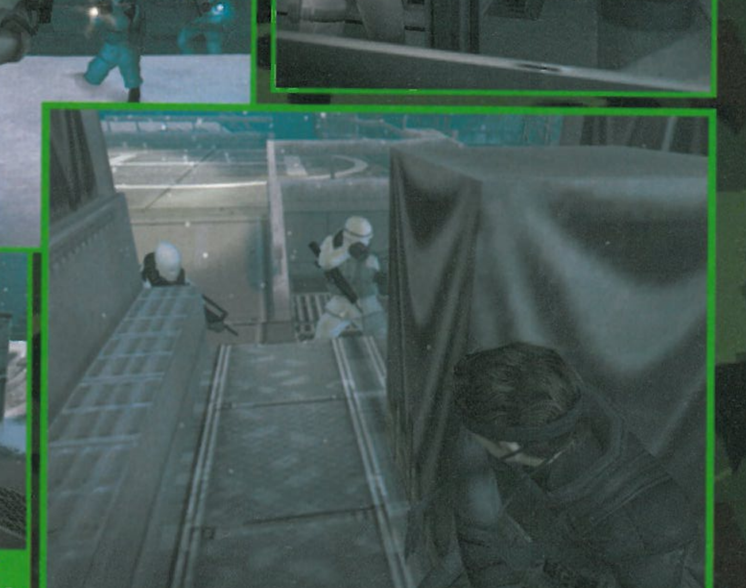
En la jugabilidad también se le están haciendo una serie de mejoras, incluyendo los movimientos de ***Metal Gear Solid 2***, el modo de disparo en primera persona e incluso la opción de arrebatarles las chapas de combate a los soldados.

Todo ello para elevar, si cabe, la calidad de uno de los títulos que sin duda marcaron un antes y un después en el mundo de los videojuegos.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com



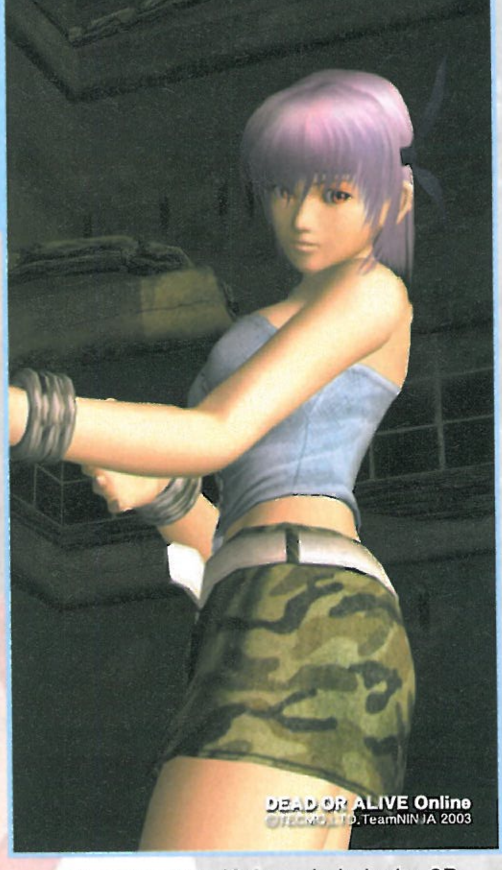




Podemos observar en esta imagen la inclusión del modo en primera persona

DEAD OR ALIVE ONLINE

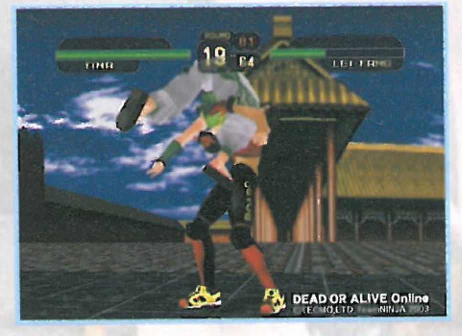
Tecmo está preparando *Dead or Alive Online*, el primer juego de lucha 3D con la posibilidad de usar el servicio X-Box Live.



El **Team Ninja** de **Tecmo** está en pleno desarrollo de ***Dead or Alive Online***, un remake de las dos primeras entregas de la saga para **X-Box**.



El primer ***Dead or Alive*** estará basado en la soberbia versión que apareció para **Sega Saturn** (no en aquella de **PSX**, que aunque tenía algún personaje extra, era bastante peor), que sólo se lanzó en Japón y era una auténtica maravilla para los 32 bits de **Sega**. Lástima que en la versión preparada para **X-Box** no se incluyan grandes mejoras respecto al original.

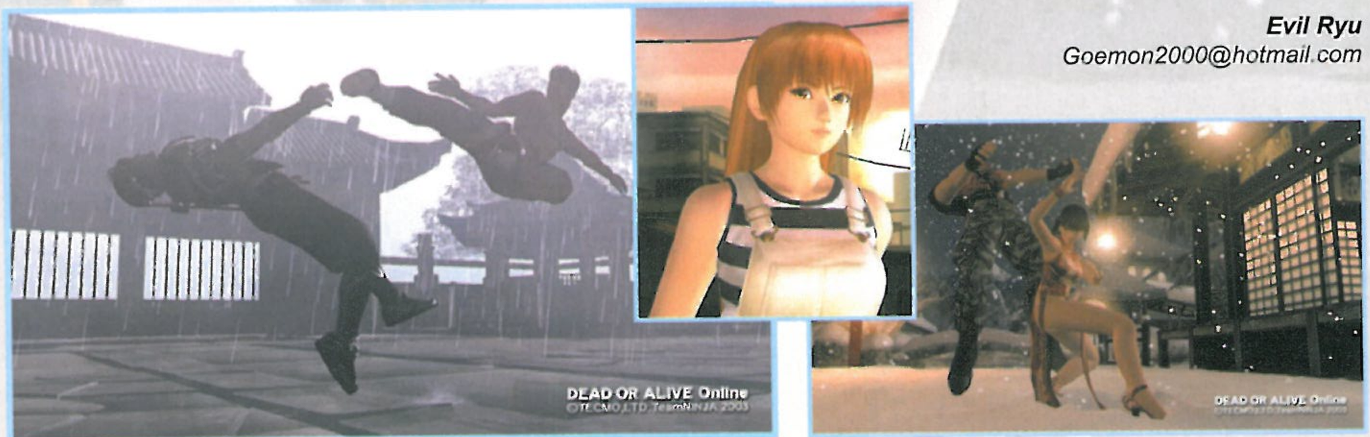


En cambio, ***Dead or Alive 2*** estará notablemente mejorado en casi todos los campos respecto a las versiones de **Dreamcast** y **Playstation 2**. Además de la principal mejora, que es el modo Online, ***Dead or Alive 2*** incluirá modelos más trabajados de los personajes (del nivel de ***Dead or Alive 3***), escenarios más recargados y con todo tipo de climatología, más zonas secretas no vistas en las fases originales, nuevos trajes para los personajes y nuevas cinemáticas que aclararán partes de la historia del juego nunca vistas.

Esperemos que **Tecmo** optimice bien el modo Online, porque sería una maravilla jugar de una manera fluida a estos dos grandes clásicos de la lucha 3D. También estaría genial un ranking mundial total y por personajes, y opciones para evitar los clásicos *droopers* (típico energúmeno que se desconecta de la partida para fastidiarte) que asolan juegos como ***Capcom vs Snk 2***.

En fin, los fans de ***Dead or Alive*** estamos deseando que aparezca este juego y poder zurrarnos de lo lindo en la red, todo en espera de la nueva entrega de la saga.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com



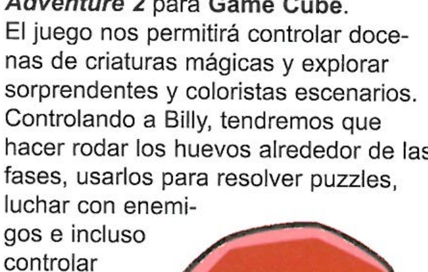
Sonic Team está en pleno desarrollo de un título exclusivo para Game Cube, *Billy Hatcher and The Giant Egg*, un original juego de plataformas.



Este nuevo juego de plataformas creado por **Yuji Naka** y el ***Sonic Team*** es el primer juego de este tipo (sin contar ***PSO***) no protagonizado por ***Sonic*** que aparece desde la época dorada de **Saturn,** en la que disfrutamos de juegos del calibre de ***Nights*** o ***Burning Rangers***. El argumento nos mete en la piel de Billy, un jovenzuelo que tiene que salvar un reino mágico de las garras de un demoníaco rey que intenta gobernar con una noche eterna. Nosotros nos pondremos en el papel de Billy, que usará su traje especial de gallina que le otorga el poder de controlar los huevos mágicos para restaurar la paz en el reino.

Billy Hatcher and The Giant Egg es un plataformas 3D, que funcionará sobre un engine mejorado de ***Sonic Adventure 2*** para **Game Cube**.

El juego nos permitirá controlar docenas de criaturas mágicas y explorar sorprendentes y coloristas escenarios. Controlando a Billy, tendremos que hacer rodar los huevos alrededor de las fases, usarlos para resolver puzzles, luchar con enemigos e incluso controlar criaturas mágicas que mejorarán nuestras habilidades.



En las demos que se ofrecieron durante el E3, en una de las misiones, teníamos que rescatar al pirata King Uli-Uli, atrapado en un huevo. Para liberarlo tendremos que llevar un huevo y colocarlo sobre un interruptor que liberara el huevo donde está atrapado Uli-Uli. A partir de allí, tendremos que conseguir distintos *Power Ups* que nos permitan liberarlo. En otras misiones tendremos que liberar a un pájaro o enfrentarnos a un jefe pirata a huevazo limpio.

En definitiva, un juego que llevará el sello **Sonic Team** y que recomiendo no quitarle la vista de encima.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com









SONIC HEROES

*Cuando una saga vende millones de juegos, tiene todos los números para continuar hasta que los jugones digan basta. **Sega,** que tiene a **Sonic** como bandera, está programando otra continuación, aunque esta vez añada alguna que otra novedad.*

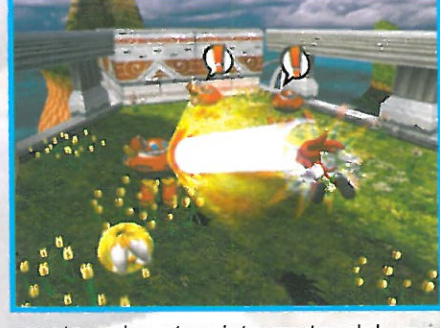


COMPAÑÍA: SEGA
SISTEMA: PS2/GC/XBOX
GÉNERO: ACCIÓN

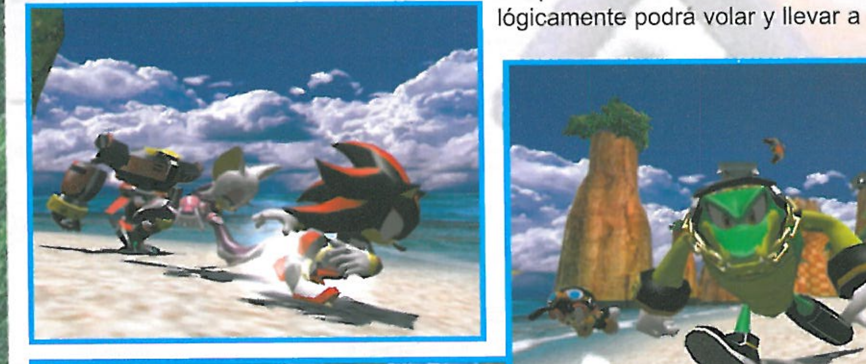


Sonic Heroes se presentó en el *E3* de este año y aunque todavía le quedaba un poco para estar listo, nos mostraba el funcionamiento básico del juego. Podremos elegir uno de los cuatro equipos que tendremos a nuestra disposición, **Team Chaotix**, **Team Rose, Team Dark** y **Team Sonic;** en la feria americana sólo pudimos disfrutar del **Team Sonic**, el cual nos dejaba controlar a **Sonic, Tails** y **Knuckles**.
La premisa de este nuevo título se basa en recorrer los típicos escenarios al estilo ***Sonic Adventures,*** pero combinado los poderes únicos de cada personaje. Por ejemplo en el caso del **Team Sonic**, el puercoespín azul será el más veloz aparte de poder realizar ataques tornado; en cuanto a **Tails**, lógicamente podrá volar y llevar a cuestas a los otros integrantes del equipo y podrá alcanzar plataformas de otra manera inaccesibles; el macarra de **Knuckles**, podrá golpear y lanzar a **Sonic** y **Tails** como si fuesen proyectiles.





La premisa de este nuevo título estará un poco más enfocada a la acción, aunque lógicamente con el planteamiento de unir habilidades de los personajes se abre una vía de aventura.
El mundo de ***Sonic Heroes*** se dividirá en 14 fases, aunque éstas variarán según el equipo seleccionado y el camino elegido. Además se incluirán una serie de objetivos a completar para acabar con éxito cada nivel. **Sega** ha comentado la posibilidad de incluir un modo *multi jugador*, aunque no se descarta que sea online, tiene pocas posibilidades de ello.
De momento tendremos que esperar al último cuarto de este año para su lanzamiento, por lo que lo veremos por estas tierras olvidadas a principios del 2004.





Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com





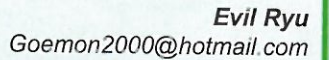
COMPAÑÍA: KONAMI
SISTEMA: XBOX/PS2/GC
GÉNERO: BEAT'EM UP



Las Fabulosas Tortugas Ninja volverán a la carga de la mano de Konami en la forma de un beat' em up para las tres grandes consolas del mercado.

Coincidiendo con la nueva tendencia en Estados Unidos de rescatar famosas series de animación, como Transformers (provocada en mi opinión por la falta de ideas originales), se ha empezado a emitir una nueva serie basada en *Teenage Mutant Ninja Turtles*, más conocidas aquí como ***Las Fabulosas Tortugas Ninja***. Aprovechando esta situación, **Konami** busca rememorar el éxito que obtuvo con los geniales juegos de acción basados en estos personajes, que aparecieron en arcade y consolas de 16 bits. De esta manera, Leonardo, armado con sus dos katanas, Donatello con su bo, Michelangelo con sus nunchakus y Raphael con los puñales sai, el maestro Splinter, April O'Neil y el malvado Shredder (además de otros personajes) regresan a nuestras consolas, tras largos años de ausencia.

El juego saldrá para los tres grandes sistemas, **X-Box**, **Playstation 2** y **GameCube**. Esta vez se tratará de un beat' em up 3D con geniales gráficos al estilo *cell shading*, una técnica que va como anillo al dedo a este título, dando un espectacular look de dibujo animado. ***Teenage Mutant Ninja Turtles*** promete acción a raudales al estilo antiguo y también incluirá la posibilidad de jugar a dobles en cooperativo y un modo versus con distintos personajes. Los americanos podrán disfrutar de este juego en el mes de octubre. Esperemos que **Konami** nos lo traiga a finales de año, ya que tenemos ganas de recordar viejos tiempos.


Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com











TURTLES EN GBA

Tampoco faltará una versión para la portátil de **Nintendo**, que en este caso se tratará de un *beat' em up* 2D en un solo plano. Esperemos que alcance las cotas de diversión de los antiguos juegos de **Megadrive** y **SuperNintendo**.







Wario World hace su entrada en Game Cube a lo grande y de la mano de los genios de Treasure, en un genial juego de acción hecho a su medida, en el que tendrá que armarse de toda su paciencia y valor para recuperar todas sus valiosas pertenencias.

Tras sus desventuras en **Game_Boy**, **Game Boy Color** y **Game Boy Advance**, el antagonista de Mario, el malvado y tacaño Wario, hace su aparición en su primera aventura en solitario en una consola que no es portátil. De esta manera, Wario, tras acumular grandes riquezas en sus aventuras en las portátiles de **Nintendo,** pasa por una época de descanso y relajación, practicando su deporte favorito, que es ver lo asquerosamente rico que es. Lo que no sabe es que una de sus Gemas, la de color negro, tiene el poder de cambiar sus tesoros por terribles monstruos y demonios. Cuando esto sucede no le quedará más remedio que amarrarse los machos y lanzarse a derrotar hordas de enemigos para recuperar sus preciosas riquezas perdidas.

Nintendo encargó el trabajo de programar ***Wario World*** a **Treasure,** que ha realizado un magnífico trabajo, ofreciendo un juego en el que la acción y jugabilidad destacan sobre el resto de apartados.

El juego en sí es un plataformas 3D con el camino prefijado, donde tendremos una libertad de movimientos limitada y está más enfocado a la acción que a las plataformas en sí, todo lo contrario por ejemplo que ***Mario Sunshine***. Wario podrá zurrar de todas las maneras posibles a los enemigos y no faltarán sus clásicos movimientos de ataque, como el cabezazo o la carga de hombro junto a nuevos golpes, como el Super Pile Driver, una llave clavadita a la especial de Zangief de ***Street Fighter 2*** y que resulta tremendamente espectacular y destructiva, llegando incluso a





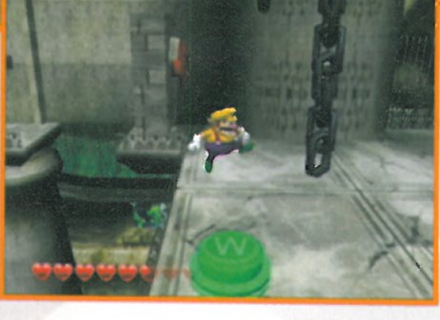


Wario World













afectar a los rivales cercanos al punto de impacto.
Los enemigos normales son muy cómicos, van desde cachondos esqueletos de dinosaurio a clásicos payasos. No faltarán a su cita el clásico enemigo final de fase made in **Treasure**.
Tampoco olvidarnos de que habrá multitud de ítems para conseguir, como las clásicas monedas que nos dan vidas extra y tesoros que tenemos que recolectar para avanzar hacia el siguiente nivel. Como es clásico en los juegos de **Nintendo**, tenemos la posibilidad de conectar ***Wario World*** con el reciente ***Wario Ware*** de ***Game boy Advance*** y obtener multitud de extras como nuevos minijuegos.
Para conseguirlo tendremos que encontrar objetos hábilmente escondidos en el escenario y que serán muy preciados para los cazadores de este tipo de extras.
Técnicamente el juego es muy bueno, los gráficos son muy coloristas y los escenarios muy variados. Los personajes están perfectamente detallados y destilan buen humor por los cuatro costados.
La música tampoco desentona y acompaña bien a nuestra aventura. El mejor aspecto de ***Wario World*** es su jugabilidad y control, que son perfectos, se nota la mano maestra y la experiencia de **Treasure** a la hora de crear un juego de acción plataformero.
En definitiva, un juego para disfrutar con las aventuras del malvado Wario, donde machacaremos sin descanso a todo tipo de enemigos sin tener que preocuparnos por argumentos y otras pamplinas, o sea, un juego de acción puro y duro altamente recomendable para los amantes de este tipo de juegos.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com



GRÁFICOS	90
SONIDO	85
JUGABLE	92
TOTAL	91

LA ALTERNATIVA

ZerOSith 90
Un título de **Treasure**, no hacen falta más palabras.

Real Yagami 89
Un buen plataformas en 3D con alma de 2D.





Fire Emblem Rekka no Ken



*La saga **Fire Emblen** es, indiscutiblemente, una de las mejores sagas de SLG dentro de Japón (personalmente la mejor). En Gamest hemos deseado durante más de 13 años, la traducción de alguno de los títulos de esta joya única... finalmente lo tenemos aquí, aunque en realidad sea ya la séptima parte de la saga, los americanos ya pueden disfrutar de ella en su idioma y el nombre de **Fire Emblem** a secas.*



Efectivamente, lo que tenemos aquí es una de las mejores joyas creadas por **Nintendo**, pero, desgraciadamente, desde su aparición en la gloriosa ***FC,*** ninguno ha llegado nunca a Europa y América. En Japón, cada ***Fire Emblem*** que aparece ha sido un éxito de culto, aunque no sea tan popular como los ***Mario*** o los ***Zelda***, dentro de Japón incluso hay abuelitas de 70 años que fueron conmocionados por la triste historia de alguno de los personajes y que disfrutan de estos juegos como si fuesen niños; y por si no lo sabíais, en el ***Smash Bros Melee*** de **NGC,** los guerreros Marth y Roy también son personajes del ***Fire Emblem***, así que la popularidad está justificada.

En lo que destaca sobre los demás *SLG*, ***Fire Emblem*** es un *SLG* cargado de una historia dramática: amor, odio, traición... Cada personaje tiene mucho que contar, aparte de sus increíbles bandas sonoras, lo que le hace único es, seguramente, su inteligente sistema, que destaca sobre los demás *RPGs* o *SLGs*. En los ***Fire Emblem*** el azar es casi insignificante y la proporción de todas las estadísticas está muy bien ajustada, lo que crea una gran jugabilidad, ya que puedes calcular los siguientes pasos y saber lo que ocurrirá después de cada movimiento (como si se tratase de un ajedrez, pero cuidado que los ***Fire Emblem*** son juegos difíciles y exigen una gran habilidad sobre la estrategia). En definitiva, se podría decir que los ***Fire Emblem*** son, verdaderamen-





Fire Emblem Rekka no Ken



VALORACIÓN

GRÁFICOS	85
SONIDO	85
JUGABLE	91
TOTAL	91

LA ALTERNATIVA

Evil Ryu 91
Fire Emblem es un juego de estrategia sensacional

Real Yagami 93
Por fin podremos disfrutar de un Fire Emblem

Dan 90
Ya están tardando en traerlo traducido al castellano

Los gráficos 2D de Fire Emblem están realmente bien.

te, una maravilla de los *SLG* y ahora es la mejor oportunidad para entregarte a este maravilloso género. Respecto a esta séptima entrega, tendremos un cartucho de 128MB, el doble de memoria que el anterior. La razón de este aumento de la memoria es porque esta vez tendremos muchas ilustraciones que nos ayudarán a argumentar mejor la historia, también porque se ha mejorado notablemente la calidad de la música y otros aspectos sonoros. La historia tendrá lugar 20 años antes del ***Fuuin no ken*** (la primera entrega de **GBA**). Una vez dentro del juego, tomaremos el papel de un estratega imaginario (nosotros mismos) y seremos quien guíe a los héroes al triunfo. El juego tiene 3 etapas, en la primera llevaremos a una chica nómada espadachín llamada Lin, se trata más bien de una Tutoría donde aprenderemos a jugar. Después de la décima pantalla, empieza la segunda etapa con Eliwod, el personaje principal del juego y también padre de Roy, el protagonista de ***Fuuin no Ken.*** Y en la última etapa utilizaremos a Hector, quien tiene una ruta alternativa un poco diferente que **Eliwod**.

El modo de juego sigue siendo como todos los ***Fire Emblem***, sistema típico de los *SLG*, movimiento por recuadros y los combates por turnos; y también, como todos los ***Fire Emblem*** anteriores, los personajes se pueden ayudar mutuamente para inflingir más daño a los enemigos, lo que hace que debamos conocer bien los lazos que hay entre cada personaje. Aunque no será nada fácil, porque a lo largo del juego conoceremos a más de 40 personajes y otros aliados, pero cuidado, que también numerosos enemigos harán de las suyas y su crueldad os llevará al odio en estado puro. Sobre la marcha, en cada fase tendremos que estrujarnos el cerebro para que no nos maten a ningún personaje, porque cuando algún personaje muere no podrá ser resucitado.

Es una verdadera suerte que por fin aparezca fuera de Japón, el nombre verdadero de esta séptima entrega es ***Fire emblem Rekka no Ken*** (***Blazing Sword).*** Pero, como siempre, en América tienen que meter mano haciendo algunos cambios, así que lo han dejado con el nombre de ***Fire Emblem*** a secas, como si fuese la primera parte del juego. En fin, que éste es uno de los juegos que más nos gusta en Gamest, así que probadlo para saber si tenéis madera de estratega o no.

Si ya hemos terminado la primera entrega de GBA, podremos cargar la partida y poder conseguir más ventajas cuando juguemos linkados con nuestros rivales.

***Ryofu**, el general que volvió del Hell de las fuerzas especiales de Ibiza*

denlangrisser@msn.com

Clock Tower 3

***Capcom** es una compañía acostumbrada a exprimir la gallina de los huevos de oro, y por eso se hizo hace ya unos meses con la licencia de uno de los Survivals Horror más desconocidos por el mundo occidental; a sabiendas de lo rendible que son estos títulos en los últimos años.*

CAPCOM / SUNSOFT	
SISTEMA	PLAYSTATION 2
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1
GÉNERO	SURV. HORROR
DURACIÓN	3 - 5 HORAS

En esta ocasión nos pondremos en la piel de la joven estudiante inglesa **Alyssa Hamilton**, la cual tras investigar sus antepasados descubre que éstos se habían dedicado durante el pasado siglo a luchar contra el mal. Tras hacer este descubrimiento, le llega su turno (también es casualidad) y deberá enfrentarse a monstruos y espíritus asesinos para salvar todas las almas torturadas y, por qué no, salvar su propia vida, ya que éstos no dudarán en matarla y añadir su alma a su "colección" privada.

Tendremos que tener sumo cuidado, ya que no dispondremos de un arsenal como en otros juegos de este género. Dispondremos de una pequeña serie de objetos que nos ayudarán a defendernos, y sobre todo tendremos unas grandes aliadas para "afrontar" el mal, nuestras piernas, para salir huyendo a la menor señal de peligro, ya que ésta será la opción más acertada en la mayoría de situaciones a las que nos debamos enfrentar.

Una de las principales características de esta saga es el número de enemigos, en esta ocasión no deberemos enfrentarnos a hordas de seres de ultratumba ni a **zombies**, todo lo contrario, la saga ***Clock Tower*** siempre se ha diferenciado del resto por tener una reducida cantidad de enemigos. Eso sí, éstos suelen ser muy persistentes y no nos podremos deshacer de ellos fácilmente. Por esta razón os comentaba lo de que la huida será una de las mejores opciones a elegir.





*El primer **Clock Tower** vio la luz en **Super Famicom** en 1995 y era obra de **Human**.*

Clock Tower 3







Clock Tower 3 no es un título que destaque por su apartado gráfico, que aunque correcto, no es ninguna maravilla técnica ni nada por el estilo, muy en la línea de otros títulos como puede ser ***Project Zero***.
Los escenarios son de un tamaño bastante reducido, aunque eso sí, todo realizado en *3D*, nada de escenarios *pre-renderizados*, lo que supone un nivel de detalle bastante bajo. El diseño de los personajes tampoco es nada del otro mundo. El juego está perfectamente ambientado muy al estilo ***Silent Hill***, esto lo logra haciendo un juego de cámaras muy parecidos a los ya vistos en la saga de **Konami**.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	88
SONIDO	89
JUGABLE	89
TOTAL	89

LA ALTERNATIVA

Real Yagami 81
Deberían haber respetado el sistema clásico de la saga

Evil Ryu 88
Un buen juego de terror con increíbles momentos

Ryofu 80
¡Corre que vienen los tipos! Está bien el juego



El apartado sonoro es uno de los puntos más importantes en todo *Survival Horror* que se precie, y ***Clock Tower 3*** pasa el corte con honores, con una banda sonora de lo más gótico y unos *FX* que nos pondrán los pelos de punta en más de una ocasión. Todo esto unido a un muy buen doblaje al inglés, hace que este título tenga una ambientación de lo más terrorífica.
Jugablemente, ***CT3*** da un pequeño giro para semejarse más a cualquier ***BioHazard***, aunque manteniendo el espíritu que tan famosa hizo a la saga en Japón. Así pues tendremos un tipo de juego al más puro estilo ***Resident Evil***, aunque sólo nos enfrentaremos a un enemigo que nos perseguirá incansable por el escenario, y del cual nos tendremos que esconder.
Uno de los puntos destacables es la barra del nivel de pánico, la cual irá aumentando y disminuyendo dependiendo de la acción, y por culpa de la cual veremos a la asustada **Alyssa** corriendo por el escenario y tropezando con todo lo que le sale en su camino, retrasando nuestra huida y haciendo más sencillo que nos atrapen.
Como resumen deciros que si sois unos apasionados de los *Survival Horrors*, éste es un título con el que pasaréis miedo y estaréis en tensión constante, una tensión que pocos juegos de estas características nos dan, y es que últimamente este género sólo ofrece títulos descafeinados y sin ningún tipo de sobresalto. Sólo aprovechando el renombre de la saga y no innovando demasiado.

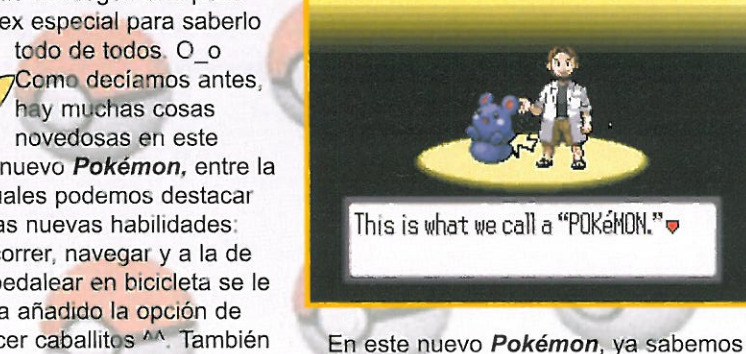
Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com

Pokemon Rubí y Zafiro



*Vuelve **Pokémon** con dos nuevas ediciones, **Rubí** y **Zafiro**. Vuelve la fiebre a la pequeña **GBA** de **Nintendo**.*

GAME FREAKS / NINTENDO		
SISTEMA	GBA	
VERSIÓN	EUROPEA	
PLAYERS	1 ~ 2	
GÉNERO	RPG	
DURACIÓN	386 POKEMONS	

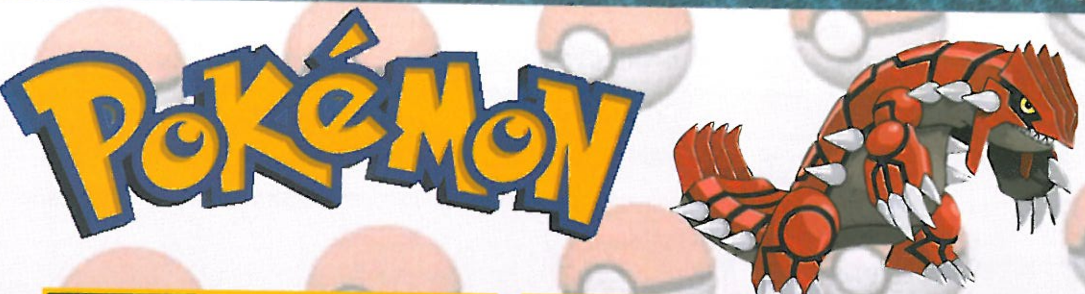


Ganas teníamos ya de poder volver a jugar a ***Pokémon***, tras haber conseguido los 151 de la ***Azul / Roja*** y los 251 de la ***Oro / Plata*** ¿no? Los "pokémones" vuelven con más fuerza en ***Rubí / Zafiro***, dos nuevas versiones para **GBA**, mejoradas en todos los sentidos; la calidad en general, nuevo profesor, nuevo mundo a explorar (en estas ediciones es Houen)...
Con la pokedex normal sólo tendremos información de 202 pokémon de los 386 disponibles, habrá que conseguir una pokedex especial para saberlo todo de todos. O_o
Como decíamos antes, hay muchas cosas novedosas en este nuevo ***Pokémon,*** entre la cuales podemos destacar las nuevas habilidades: correr, navegar y a la de pedalear en bicicleta se le ha añadido la opción de hacer caballitos ^^. También tenemos nuevas MO como buceo y el cambio de la MO6 "torbellino" por "golpe roca" que era la antigua MT08.
También se han añadido tipos de pokémon como: fuego / lucha, agua / volador, agua / siniestro, etc., nuevos tipos de evoluciones por la belleza del pokémon (ésta, sin duda, nos ha sorprendido a más de uno y, para mí, es la más espectacular). La más importante de todas las innovaciones serán los modos de batalla, ya que podremos pelear 2 vs. 2, podremos recordar técnicas olvidadas, golpear simultáneamente, y un etcétera que el jefe no me dejaría incluir por ocupar páginas de demás redactores xD.
Retomando momentos de las ediciones pasadas, nos acordamos con agrado de la zona safari, el casino, el centro comercial y la torre de batalla entre otros... pues bien, todos ellos estarán de nuevo en ***Rubí / Zafiro*** mucho mejores, más modernos, atractivos...

En este nuevo ***Pokémon***, ya sabemos que los pokémon legendarios serán #193 Shizuroku (del tipo roca), #194 Shizuaesu (hielo) y #195 Shizusuchiru (acero), aunque desconocemos todavía si serán los nombres de las ediciones españolas.
Un nuevo reto será también el de conseguir las cinco estrellas. Dicho reto consta de ir consiguiendo objetivos y cada vez que se consigue uno, se añade a tu num. ID una estrella. Según dicen, al llegar a 5 algo asombroso ocurrirá. Esos objetivos serán completar la pokedex, vencer al alto mando, a un entrenador secreto, etc.
Comentemos un poco lo que la mayoría de jugones se preguntan; ¿qué juego compro, el ***Rubí*** o el ***Zafiro***? Pues bien, ante esta pregunta, lo mejor es decir las diferencias básicas en cada uno de ellos y que el consumidor decida a su gusto ^^.



Pokemon Rubi y Zafiro





VALORACIÓN

GRÁFICOS	95
SONIDO	90
JUGABLE	95
TOTAL	93

LA ALTERNATIVA

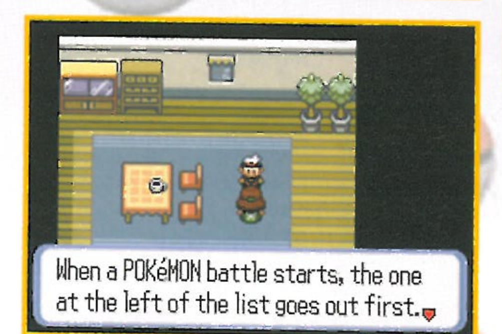
Búho 44
Siempre con los Pokemons "paquí y pallá", ya está bien.

Ryofu 82
Como juego no está mal. Demasiados bichos a cazar.

Zer0Sith 50
Señores de Nintendo, el tema ya cansa bastante.













En el ***Rubí***, al igual que en las ediciones anteriores roja, plata, amarilla, etc... hay pokémons exclusivos, que son Groundom, de tipo tierra, y se consigue derrotando al Team Magma, que son los "malos" de esta edición, y otro pokémon exclusivo es Latios. Mientras que en el ***Zafiro***, serán Kyogre, de tipo agua, y también se consigue venciendo al Team, en este caso el Aqua y siendo Latias el correspondiente segundo pokémon exclusivo.

Tampoco podemos olvidar que se ha producido un gran salto desde los ***Pokémon*** de la **Game Boy Color** a éstos, correspondientes a la **Game Boy Advance**, por lo tanto se ha mejorado el aspecto gráfico: colores, detalles, sprites etc. Y por supuesto tiene mejor jugabilidad que en ediciones anteriores. Cabe destacar también que en España, saldrá traducido al castellano (faltaba más). Mi opinión, sinceramente, es que es un juegazo que no se puede comparar con las anteriores ediciones, ya que todas sus innovaciones, tanto gráficas como jugabilidad, pokémones o evoluciones, por decir algunas mejoras, dejan K.O. a los viciados plata, azul, rojo, etc. Por lo tanto, es necesario e imprescindible en la colección de **GBA** de cualquier jugón, imaginaros las viciadas en la cama a oscuras con la nueva **GBA SP**, jisjis.

SG50
songoten50@hotmail.com



The King of Fighters 2002



Por fin tenemos entre nosotros la esperada conversión a Dreamcast de KOF'2002. Ha tardado, pero la espera ha merecido la pena.



LEVEL 40 CONDITIONS
CLEAR 11 PERSONS
WITHIN 260 SECONDS
A.START B.CANCEL

VALORACIÓN

GRÁFICOS	84
SONIDO	86
JUGABLE	93
TOTAL	88

LA ALTERNATIVA

Ryofu 83
Me quedo con el 98 antes que con esta imitación

Shinobi 76
El sistema de los cancels está *kick ass*

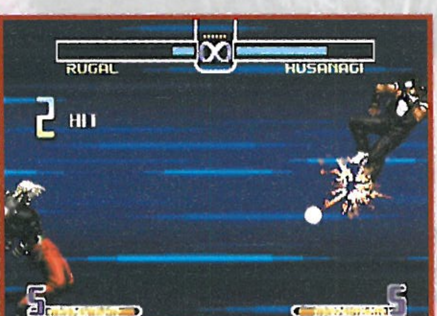
Sir Arthur 89
Eliminados por fin los strikers. Los fondos son malos.

Como ya hicimos la *review* de la versión **Neo Geo** en el número 6, nos centraremos en comentar la calidad de la conversión a **DC** y de los extras.

Como conversión del original es prácticamente perfecta, con mínimos tiempos de carga entre combate y combate, casi inapreciables. Quizás en el escenario de Rugal se puede apreciar un poco de ralentización (se mueve el juego algo más lento) en algunos momentos, pero no es nada que afecte al juego y se le puede perdonar.

Desde la desaparición de **SNK**, y con ella la ***Neo Sound Orchestra***, que no tenemos más músicas mejoradas (*arrange*), por lo tanto, en esta conversión de **DC** se mantiene la banda sonora original, que no está nada mal, pero una versión *arrange* de ésta hubiera sido la clave.

Por fin **Playmore** se ha dado cuenta de que añadir soporíferos puzzles no aportaba nada al juego. Esta vez ha optado, con mucho acierto, por añadir a los dos personajes que más se echaron en falta en **Neo Geo**, se tratan de Shingo y King (¿los retirarían adrede de la versión original para incluirlos en la de **DC**?).

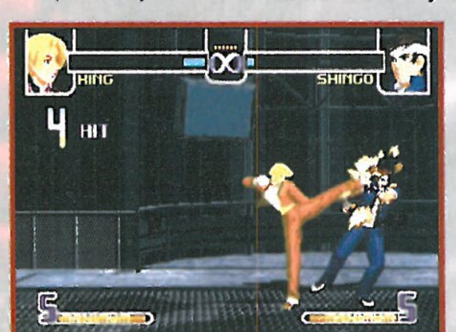


También se encuentran ocultos Rugal y Kusanagi, aunque éstos ya se hallaban en el juego. Para desbloquear a los 4 personajes deberemos superar los tres modos del *challenge mode*, que vienen a ser un survival en equipo, otro individual y un *time attack* repartido en 40 misiones. La idea es muy buena, lástima que las 40 misiones sean todas lo mismo: eliminar a un número de oponentes en un tiempo determinado, se empieza por eliminar a 2 y en las últimas fases ya toca derrotar hasta a 11 por misión (se hace un tanto pesadito, aunque ni de lejos tanto como los puzzles de ***KOF'00*** y ***KOF'01***).

Siguiendo con los extras, tenemos la clásica galería de arte, aunque esta vez también toca ir desbloqueando las ilustraciones si queremos verlas; es un aliciente más para jugar.

Por contra, los escenarios extra no han sido incluidos esta vez, aunque no se llegan a echar en falta.

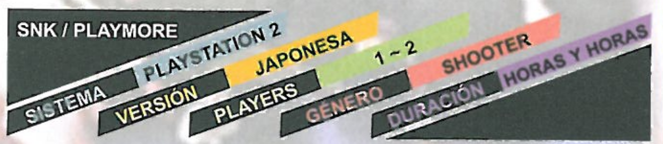
Puntuar una conversión siempre es más delicado que puntuar un juego totalmente nuevo, ya que hay que valorar la calidad de la conversión y el juego en sí. Esta vez ambas cosas están a la altura de las circunstancias, para deleite de todos nosotros, especialmente de los usuarios de **Dreamcast**. En esto hay que romper una lanza a favor de **Playmore**, pues sigue apoyando a la consola de **Sega** con todo el tiempo que lleva oficialmente muerta. Gracias, **Playmore**.



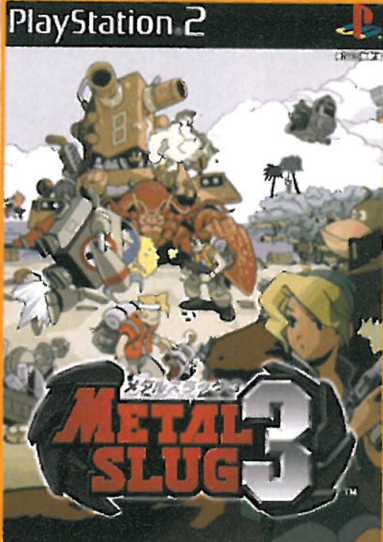
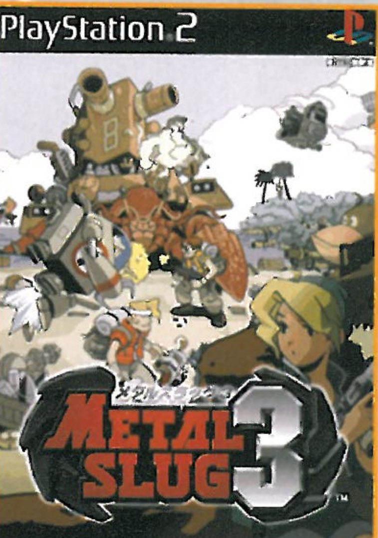
Real Yagami
realyagami@gamestonline.com

Metal Slug 3

***Playmore** nos presenta la conversión de **Metal Slug 3** para **Playstation 2**, la última entrega programada por la desaparecida **SNK** del famoso shooter 2D.*







VALORACIÓN

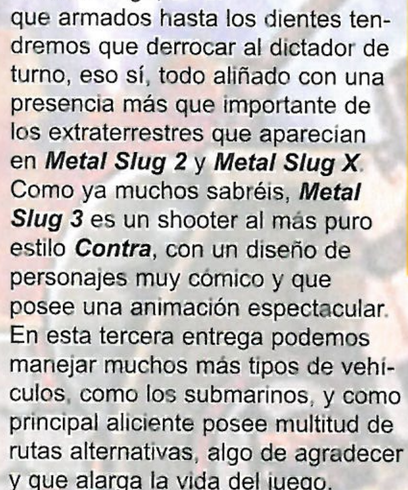
GRÁFICOS	95
SONIDO	90
JUGABLE	93
TOTAL	93

LA ALTERNATIVA

Orikom 75
Es el mejor **MS**, pero sólo aporta los caminos

Real Yagami 87
Los extras son un buen aliciente y el juego en sí más

Sir Arthur 93
Imprescindible, todo buen viciado debe comprarlo



Playmore nos ofrece con el tercer episodio de la saga ***Metal Slug*** una conversión perfecta del cartucho original de **Neo Geo**, eso sí, con suculentas novedades como el modo original. El argumento es el clásico de la saga, en el que armados hasta los dientes tendremos que derrocar al dictador de turno, eso sí, todo aliñado con una presencia más que importante de los extraterrestres que aparecian en ***Metal Slug 2*** y ***Metal Slug X***. Como ya muchos sabréis, ***Metal Slug 3*** es un shooter al más puro estilo ***Contra***, con un diseño de personajes muy cómico y que posee una animación espectacular. En esta tercera entrega podemos manejar muchos más tipos de vehículos, como los submarinos, y como principal aliciente posee multitud de rutas alternativas, algo de agradecer y que alarga la vida del juego. Técnicamente el juego es sensacional, gráficos 2D totalmente recargados, personajes perfectamente animados, multitud de escenarios distintos, todo tipo de vehículos a nuestra disposición y gigantescos jefes finales. En una palabra: espectacular. La música tampoco desentona y acompaña perfectamente la acción al igual que los efectos sonoros, que son geniales.

En cuanto a la jugabilidad y control sólo se puede decir que son perfectos, proporcionando acción y adicción sin un segundo de respiro.

Como es normal, la dificultad es alta, pero con un poco de vicio podemos llegar a hacer maravillas.

Entre las novedades exclusivas que encontraremos para **PS2** se incluye un modo VS en donde se nos impondrán unas pruebas tan pintorescas como engordar más rápidamente que nuestro adversario.

Para concluir, ***Metal Slug 3*** es para mí el mejor juego de la saga, que ahora podemos disfrutar en versión japonesa, esperemos pronto verlo en el mercado europeo, ya que es un título que merece mucho la pena.

Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com









Maken Shao







*De la mano de **Atlus** nos llega **Maken Shao** para **Playstation 2**, un remake de **Maken X** de **Dreamcast** que incluye sutiles cambios pero que conserva la esencia del original.*

ATLUS	
SISTEMA	PLAYSTATION 2
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1
GÉNERO	ACCIÓN
DURACIÓN	10 HORAS

VALORACIÓN

GRÁFICOS	82
SONIDO	80
JUGABLE	88
TOTAL	84

LA ALTERNATIVA

ZerOSith 78
Una adaptación pasable para los tiempos que corren

Real Yagami 80
Una oportunidad de descubrir un gran clásico de **DC.**

Sir Arthur 80
Un título curioso y muy original, vale la pena.

No sabemos si os acordaréis de ***Maken X***, un gran juego que **Atlus** programó para **Dreamcast**, con un original argumento en el que la protagonista es una espada maldita llamada Maken, una espada con voluntad propia que tiene la capacidad de poseer mentalmente a sus enemigos, lo que nos permite hacernos con sus poderes y habilidades. ***Maken Shao*** es el remake de este divertido juego, cuya novedad principal es el cambio de perspectiva. Si en el original de **Dreamcast** jugábamos en primera persona, en **Playstation 2** lo haremos en tercera persona, viendo completamente a nuestro personaje desde atrás. También se ha añadido la posibilidad de conseguir más poderes especiales y nuevas escenas de presentación.

Técnicamente el juego es muy similar al de **Dreamcast**, con la diferencia de que ahora vemos a nuestro personaje. Los gráficos son muy parecidos y cabe destacar las secuencias en tiempo real, que están muy conseguidas. El apartado musical y de efectos sonoros está a la altura, siendo prácticamente idéntico al de **Dreamcast**. En cuanto a la jugabilidad y control, el juego de **Atlus** es muy bueno, favoreciendo al desarrollo del mismo el cambio de perspectiva, que lo hace más jugable y divertido.

Otro aspecto destacable es la variedad de personajes que podemos controlar al poseerlos y los múltiples poderes disponibles que posee cada uno de ellos.

Maken Shao es un buen juego de acción que llega tarde al mercado occidental (y suerte que llega, porque los americanos se quedaron sin él), algo que le pasa factura a nivel técnico pero que podemos llegar a pasar por alto gracias a su divertido desarrollo y originalidad.

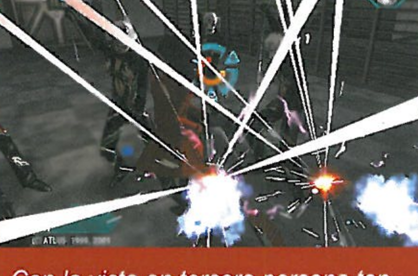
Evil Ryu
Goemon2000@hotmail.com



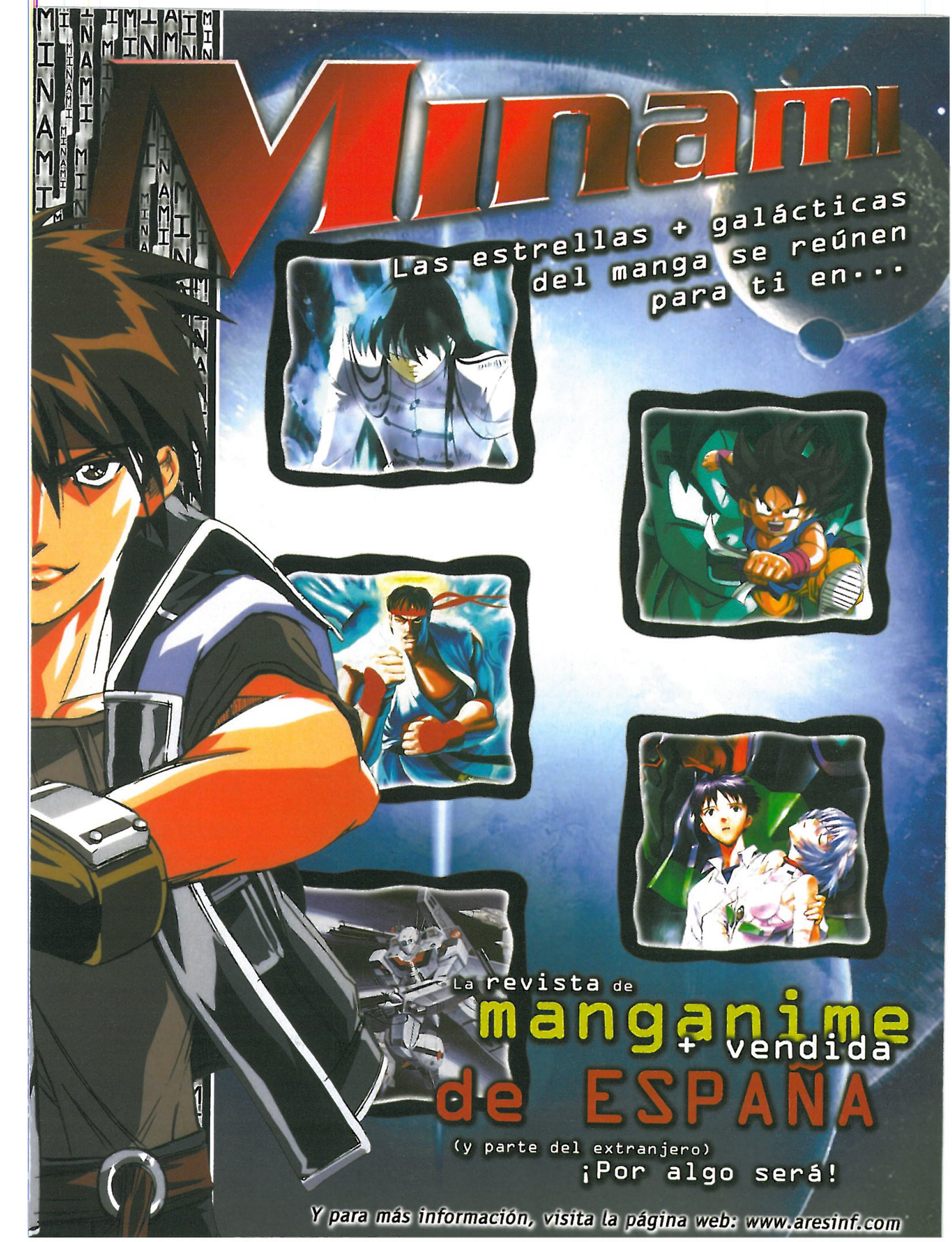








Con la vista en tercera persona tendremos más acción que nunca



Minami
Las estrellas + galácticas
del manga se reúnen
para ti en...
La revista de
manganime
+ vendida
de ESPAÑA
(y parte del extranjero)
¡Por algo será!
Y para más información, visita la página web: www.aresinf.com

SONIC ADVENTURE DX
Director's Cut

*¡Vuelve Sonic a **Gamecube**! Suena raro leer eso, si dijéramos unos años atrás que Sonic aparecería en las consolas de **Nintendo** nos tomarían por locos...*





Pero el caso es que después de ***Sonic Adventure 2 Battle*** ha vuelto y con ganas de demostrar el buen hacer del **Sonic Team**. Ya hace tiempo que supimos de este juego, por lo que en vista del tiempo que han invertido en realizarlo esperábamos un remake mucho mejor.

Se decía que los gráficos serían mejorados y así ha sido... en parte. Los personajes y enemigos sí han sufrido una ligera mejoría, especialmente en la forma de tratar los reflejos de la luz, pero lo que son los escenarios siguen idénticos a los del original (que recordemos, data de 1998).

La música sigue siendo la misma, y todo sea dicho, es mejor así que aventurarnos a sufrir algún remix extraño. Aunque nos da la sensación de que algunos instrumentos y también algún que otro FX han sido sustituidos.

Vayamos a por el sistema de cámaras, pues el mayor fallo del ***Sonic Adventure*** original sigue ahí, sin apenas corregirse. En más de una ocasión nos caeremos al vacío o fallaremos un salto, por un cambio brusco de la cámara o simplemente por tener una visión desde un ángulo absurdo.

Definitivamente, lo mejor que tiene este remake son los extras. Dentro de cada nivel existen unos objetivos que deberemos conseguir para acceder a misiones ocultas, no disponibles en el original. Tendremos hasta un total de 60 misiones que, superándolas poco a poco, nos darán el segundo y más valioso extra: varios juegos de **Game Gear** protagonizados por Sonic: ***Sonic Drift***, ***Sonic Chaos***, ***Sonic & Tails***...

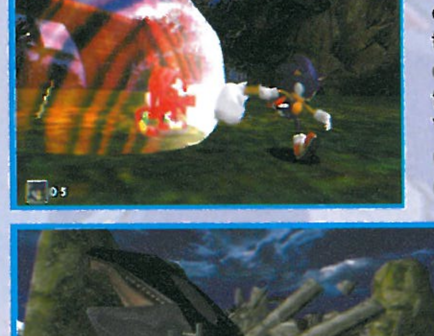
Existe otra manera de conseguir desbloquear estos juegos, recogiendo emblemas, por cada 20 emblemas tendremos un juego.

Los que hayáis jugado al de **Dreamcast**, pensároslo dos veces antes de comprarlo, porque os podéis llevar un chasco; los que no lo probaron y busquen un buen juego para **Gamecube**, el nombre de ese juego es ***Sonic Adventure DX***.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com









Podréis revivir la espectacular escena de la persecución de la Orca

VALORACIÓN

- GRÁFICOS 82
- SONIDO 92
- JUGABLE 90
- TOTAL 83

LA ALTERNATIVA

- **Evil Ryu** 87 — El clásico de la DC en toda su gloria para GameCube
- **Búho** 90 — Mi primer juego de mi **Dreamcast** llena de polvo
- **Zer0Sith** 80 — Sólo es una mejora del original de **Dreamcast**.

Sonic Pinball Party

A nuestro azulado amigo le ha dado ahora por jugar al pinball para defender a sus amigos del doctor Robotnick (en japonés se llama Eggman), que sigue con su manía de mecanizar a todo bicho viviente para conquistar el mundo.





El pequeño cartuchito de la **GBA**, nos ofrece varios tipos de juego, como el modo arcade, el history, party, tiny chao garden, casinopolis, el tutorial y las opciones (obviamente, las opciones no son un modo de juego ^^U). En el modo arcade, puedes elegir entre mesas decoradas con escenarios y personajes de ***Sonic***, o de ***Nights*** (del ***Christmas Nights Into Dreams*** de **Saturn**), en los cuales habrá que ir superando mesa tras mesa para conseguir la mejor puntuación. Con el history, puedes echarle huevos al asunto en la "Eggman Cup", derrotando a tus oponentes hasta llegar al malo de turno y darle con la bola hasta abollarle el coco (bueno, no es exactamente así), viendo como Sonic conversa con sus oponentes, desarrollando la historia en sí del juego. Con el party, podrás jugar con otros amigos (con sendas **GBA** porque sino mal vamos) a ver quién hace más millones (hey, que son de puntos no de euros, no te hagas ilusiones). Tiny Chao Garden es como una especie de tamagotchi, con el que deberemos cuidar un pequeño bicho (los Chao) y procurar que no pase nada malo (por suerte no has de bajar a casa a pasearlo), haciendo que aprendan habilidades e ir consiguiendo de nuevos. En Casinopolis, podremos jugar a un tipo muy peculiar de ruleta, pues seguiremos dándole a las palancas de pinball. Dependiendo de lo hábiles que seamos, podremos aumentar la cantidad de anillos que poseamos. Aparte, el juego tiene una mesa oculta, basada en el ***Samba de Amigo***, y dos juegos más para Casinopolis, para darnos más guerra aún.

Sonic Team ha programado un juego sencillo y divertido, de grandes mesas con el colorido que puedes encontrarte en un ***Sonic***, pero el juego en sí no es ningún despliegue técnico de soberbios gráficos, o magníficas composiciones musicales. Así que podríamos definirlo como un juego correcto, aunque quizás podrían haberse esmerado un poco más en lo que es la música. Un añadido es que dicho juego puede intercambiar Chaos en el modo Tiny Chao Garden, y hacer que aprendan diferentes habilidades con los juegos de ***Sonic Advance*** y obviamente, de la **Game Cube** (que por cierto, esto me suena a juego de visual memory de **Dreamcast**), para así alargar más la duración del juego.

El juego es recomendable para los fans de los pinball y obviamente de Sonic y compañía, pues te lloverán millones y si te descuidas, al huevón del Eggman, que para variar y no ser kinder, no ofrece ninguna sorpresa a la gente, robotizando animales.

Orikom
Orikom@Hotmail.com





You should give it up before you hurt yourself!
Knuckles
What did you say?
Sonic



VALORACIÓN

GRÁFICOS	75
SONIDO	70
JUGABLE	83
TOTAL	76

LA ALTERNATIVA

Evil Ryu 85
Un nuevo Pinball de Sonic bastante divertido

Ryofu 84
Perfecto para hacer más puntos que el copón

Sir Arthur 85
Hacía falta un pinball así.



*De la mano de **Bits Studios** nos llega esta suculenta recopilación de cuatro de los mejores juegos de **Sega** programados con la famosa técnica del scalling.*







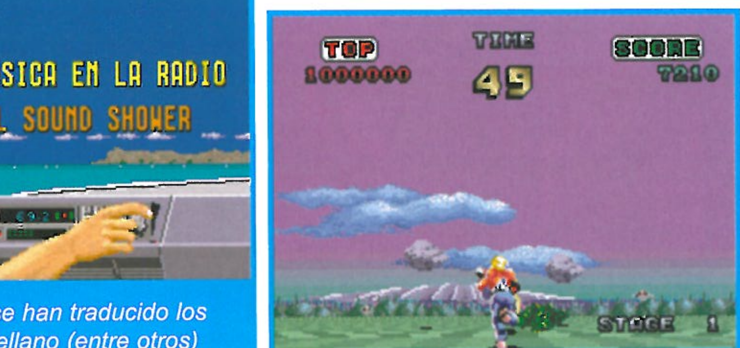


En la época en la que las recreativas dominaban nuestra mente, **Sega** era la reina de la simulación. En el lejano 1985, podíamos disfrutar de ***Space Harrier***, un año más tarde *flipábamos* con el legendario ***Out Run***, 1987 nos entretuvo con ***After Burner*** y la versión mejorada de ***Hang On*** llamada ***Super Hang On***.
Los cuatros juegos incluidos en el *pack* se han programado con una fidelidad asombrosa a las recreativas originales y, si ya de por separado serían una buena compra, la oferta de 4 por 1 se hace irresistible.
Out Run nos ofrece un juego de carreras de coches en el cual conduciremos un Ferrari y tendremos que elegir qué caminos nos parecen más fáciles para llegar a uno de los cinco finales que nos esperan, varias combinaciones posibles nos hacían dejar la paga semanal en este fantástico *arcade*.
En ***Space Harrier*** nuestro cometido es más *arcade,* ya que, armados con un *turbo láser*, teníamos que derrotar a un imperio lleno de naves espaciales y derrotar a enemigos grandiosos como dragones voladores. La oportunidad de disparar en el aire y en tierra era todo un detalle, además de tener cuidado de no chocarnos con los elementos del decorado como piedras o árboles.
After Burner venía a tener un planteamiento parecido a ***Space Harrier,*** pero surcando los cielos. En este título llevábamos un caza que podía disparar con una ametralladora y que tenía unos misiles limitados para destruir a toda la flota enemiga, aunque era mucho más difícil de controlar que ***Space Harrier.***
Super Hang On, uno de los mejores juegos de carreras de motos, nos da la oportunidad de realizar un torneo mundial a lomos de nuestro *pepino*. Cuatro continentes estarán disponibles para quemar rueda, cada cual con un nivel diferente de dificultad: África es el nivel para principiantes con 6 fases, después vendría el nivel Junior con 10 fases en Asia, América contaría con 14 fases con la dificultad Senior y para acabar, el modo Experto con 18 fases que transcurren en Europa.
Aunque parezcan muchas fases, algunas duran unos 30 o 40 segundos en cubrirse y no se hace pesado, además de contar con cuatro temazos musicales que han pasado a los anales de los videojuegos.
Como colofón, recomendar este juego a gente que ronde los 25-30 años, los cuales crecieron con estas maravillas de la diversión. Si eres de la generación del polígono no pierdas el tiempo con esta joya recopilatoria.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



Como detalle se han traducido los menús al Castellano (entre otros)



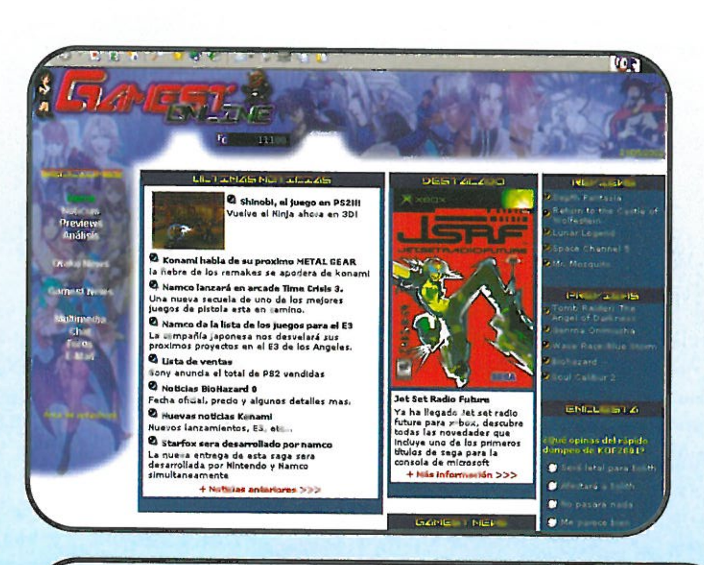


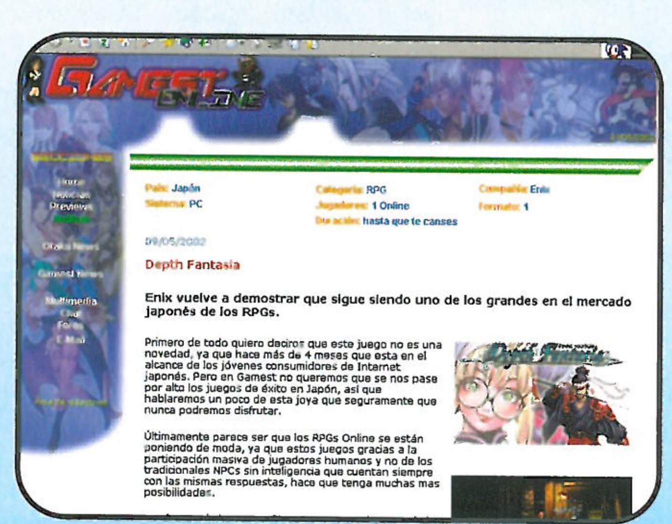


WWW.GAMESTONLINE.COM

¡GAMES TECH también en la red!

Noticias, previews, análisis, multimedia, foros, chat...
Hazte notar, rellena la encuesta Online y danos tu opinión sobre la revista y la web.
Tu opinión es lo que cuenta.

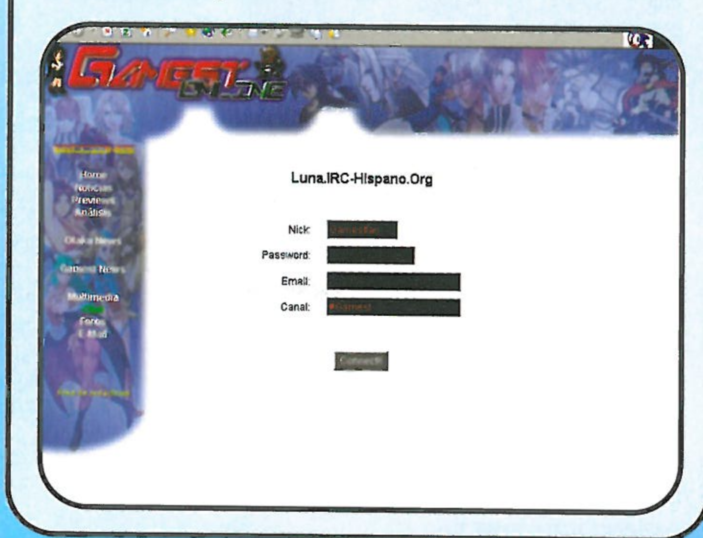






Canal #Gamest

Accede al canal oficial de la revista, desde el apartado correspondiente en la web. Nunca te lo pusieron tan fácil.





Kinnikuman ha vuelto, esta vez para la Game Boy Advance, convirtiéndose así en el primer juego de esta serie para la nueva portátil.



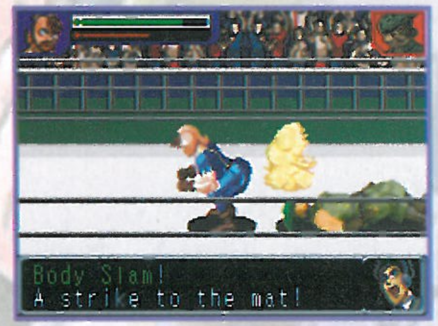


Los primeros en disfrutarlo fueron los japos (claro está), bajo el nombre de ***Kinnikuman Nisei*** (***Second Generation***); pero como era de esperar tras ver la salida del de **Gamecube** en América, el juego de **GBA** también ha salido recientemente en el mercado yanqui, bajo el nombre de ***Ultimate Muscle The Path of the Superhero***.
La historia trata de Kinnikuman Mantaro, hijo de Kinnikuman Suguru, que debe entrenar para conseguir vencer a los nuevos villanos y así convertirse en un superhéroe y proteger la Tierra. En total hay para escoger 19 personajes más 4 ocultos. El juego consiste en combates de uno contra uno, sin tener ningún compañero esperando en las cuerdas. Al acercarte a tu adversario aparece una barra con una flecha a la izquierda con los colores rojo, amarillo y azul, y para poder hacer una llave tienes que conseguir que la flecha se pare en el azul antes que lo haga tu contrincante. Según la dirección y el botón que aprietes, el personaje hará una llave distinta, desde las más básicas de la lucha libre hasta los famosos movimientos especiales de la serie.
Al jugar podremos escoger entre *Story Mode*, donde se seguirá el argumento de la serie y únicamente se podrá elegir a Mantaro; *Survivor Mode*, donde tu personaje deberá derrotar a todos los del juego; *3 VS 3 Team Battle*, que con un equipo ya hecho tendrás que vencer a los demás; *Versus*, contra la máquina o un amigo; *Training*, donde el buen Ramenman te enseñará a jugar; *Directory*, donde podrás informarte sobre los personajes y las opciones.
Los gráficos de los fondos son bastante pobres, aunque los de los personajes no están mal. Sólo hay un final, pero la historia y las escenas de la serie lo compensan. Las músicas son sencillas pero pegadizas y raramente cansan. Lo mejor de la versión americana son las traducciones de los textos, pero los cambios de nombres y voces de los personajes hacen que los fans de la serie prefieran la japonesa.

Sailor Mari









¡Kinniku Busteeeeer!





EL CASTAÑAZO DEL MES

La sección más cutre de los videojuegos

Por el Búho.



¡Buenas, gente! Tenemos la grata sorpresa de comentar este mes un juego de ésos que aprovechan cuando sale una peli para vender, o sea, una brutal castaña llamada ***The Incredible Hulk*** (La Masa pa los amigos), una increíble basura lamentable de las buenas, de lo peor que hemos visto hasta ahora.

Caramelos HULK!!

El protagonista del juego es un tal Bruce, ya sabéis, el científico loco que quería probar una bomba atómica en medio del desierto y fue tan avaricioso que quiso quedarse toda la radiación de la explosión para él solo... ja, ja, ja... Total, que el tipo se convirtió en un bicho verde que sólo sirve para destrozar cosas, y destrozar coches aplastándolos con sus enormes pezuñas. En el juego pasa lo mismo, lo único que tendremos que hacer es destrozar camas, paredes y unos engendros que me parece que son militares, no estoy seguro, que además todos son iguales, y todos tiran lo mismo, una especie de granada, que al principio es grande y al final casi ni se ve. Llevan metralletas, pero deben ser de cartón piedra porque no las usan, no les llegará pa tanto el presupuesto después de gastarse toda la pasta en la bomba esa.

En fin, un juego grotesco y absurdo donde los haya. Los gráficos son de lo peor, el Hulk está muy mal hecho, parece una cosa deformada y horrible. Ni se le reconoce la cara macho, qué patético, sólo se ve una cosa pequeñita, redonda y verde, que si te quedas mucho tiempo mirándola fijamente acabarás con unas gafotas de culo de botella. Los únicos ataques que tiene son dar puñetazos, saltar (que no sirve pa nada, una tontería más del juego), un ataque chorras y cutre que hace que salga el Hulk corriendo contra los militares y, por último, podemos coger un bidón y si acertamos con esa mie... de control que tiene el juego, estamparlo contra los enemigos; es lo único divertido que tiene el juego. El control que tenemos sobre el Hulk es para estampar la consola contra el suelo, no lo puedes controlar, es imposible; el bicho se te va de izquierda a derecha solo, es una cosa anormal, parece que haya salido de la fiesta de Blas con unas copitas de más, qué desastre de juego. Encima la música es rallante, te produce jaqueca en la cabeza, es peor que escuchar la canción del Dinio mientras juegas ja, ja, ja, ja... Bueno no, con la de Dinio al menos te diviertes un poco ja, ja... Es una solución que te doy, la otra es pasar de esta basura.

¡Conclusión! El juego en sí es una bazofia, una basura de juego, no sé cómo pueden hacer tantos castañazos... pero al final la justicia siempre triunfa.



Hulk no entiende de puertas y se las fabrica. Porropopooo porrompompero...



Esta serie si era la auténtica masa y no esta porquería de juego.



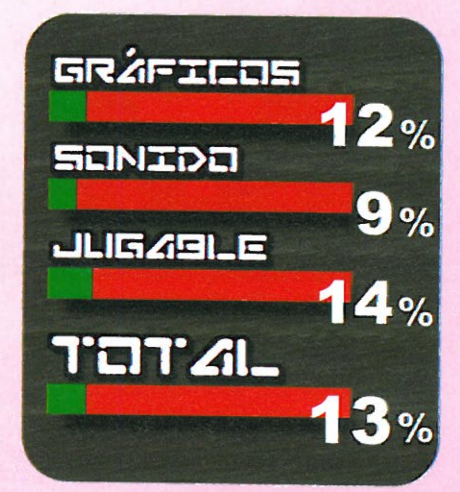
Este tipo no gana para camisas con tanto romperlas a lo Hulk Hogan jaja



Cuando Bruce Banner deja sueltos sus gases intestinales tiembla la Tierra



Este sujeto estuvo enganchado 1 hora al juego y así es cómo acabó.



Games Tech no se hace responsable de las opiniones vertidas por el Búho.



¡Hola, Hola! Aquí ataca de nuevo el general de las fuerzas especiales, espero que hayáis comido mucho arroz en mi ausencia, porque sólo así podréis tener la astucia de un general como yo. Este mes tendremos dos juegos coreanos de interés, veamos cuáles son.

TOMAK, SAVE THE EARTH AGAIN!

De nuevo toca la pequeña bestia, estamos hablando de **Game Park** (también conocida como **GP32**), la consola portátil coreana que se considera como algo fuera de serie. ***Tomak Save The Earth Again!*** es una conversión del *Shotem´up* con el mismo nombre de **PC**, pero increíblemente esta versión para **GP32** supera con creces al juego original. Gráficamente está muy correcto, parece una mezcla entre ***Parodius*** y ***Metal Slug***, con animaciones dotadas de todo tipo de detalles. La primera vez que lo ves te cuesta asimilar tales gráficos en una consola tan pequeña, aunque también hay momentos que se llena la pantalla de todo tipo de *splites* y enemigos gigantescos.



Tomak Save The Earth Again! *en realidad está basado en un exitoso simulador de vida real de lo más curioso, donde tenemos que cuidar una cabeza plantada en un maceta (¡Huy, qué miedo! O_oU).*





La buena música tampoco puede faltar, recordamos que la **GP32** tiene capacidad para reproducir ficheros *Mp3*, pues la calidad sonora está muy por encima de todo lo visto en la **GBA** (sin mencionar las digitalizaciones, claro). Respeto la jugabilidad, pues es del tipo *Shotem´Up* tradicional, una vez dentro del juego podremos escoger entre tres personajes, cada uno cuenta con una maniobrabilidad diferente, pero cuando empecemos la batalla, todo dependerá de nuestros reflejos para esquivar (como los viejos tiempos en los mata mata). Los *bosses* usan ingeniosos patrones de ataque que se te harán difíciles de aprender, aunque este proceso es seguramente una de las partes más importantes de la jugabilidad. El fallo más grabe de todo el juego es sin duda la escasez de fases, sólo 4, si eres un poco hábil, en menos de 20 minutos todo se habrá acabado. Pero bueno, para ser el primer *Shotem* de la **GP32** está muy bien, así que si tienes una **GP32**, ya sabes lo que hay que hacer.





Gracias a la empresa coreana ***Seeds9****, en la* ***GP32*** *ya existe un Shotem´up, aunque debemos resaltar que el catálogo de juegos sigue siendo realmente escaso.*



LINEAGE 2

Lineage2 es la secuela de uno de los *RPGs online* más populares de los últimos tiempos (aunque aquí nadie lo conoce). **NCSoft**, una empresa coreana especializada en la tecnología de redes, ha sido quien ha dado vida a este extraordinario *RPG*. Con sólo decir que hay más de 4 millones de jugadores subscritos que juegan día y noche, ya os podréis hacer una idea de lo que se debe sentir cuando se está en un mundo virtual junto a tanta gente. El éxito fue debido a que **NCSoft** ha sido pionera en crear el concepto de que los jugadores sólo tengan que pagar la cuota de suscripción, todo lo demás es gratis, incluido la continua actualización y otras mejoras.

Después del éxito de ***Lineage***, la competencia en el mercado de los juegos online se vuelve cada vez más frenética y ***Lineage2*** es la última apuesta de **NCSoft**, la cual seguramente dejará marca en la historia. Técnicamente no tiene nada que envidiar al ***FFXI*** de **Square**, aunque ciertos aspectos técnicos del motor *3D* sí que están bastante por debajo; pero eso es lo de menos, ya que la jugabilidad será casi infinita, hacer grupos, alianzas entre reinos, asedio de castillos, aventuras en busca de tesoros, la caza de demonios... todo será posible. Pero recuerda que tú eres sólo una pieza de el gran mundo de ***Lineage2***, aunque con un poco de suerte incluso podrías llegar a ser alguien de gran importancia e incluso a dirigir a los demás. Todo está dicho aquí, los enemigos principales son los otros miles de jugadores de los países vecinos, un juego indispensable para ser probado.



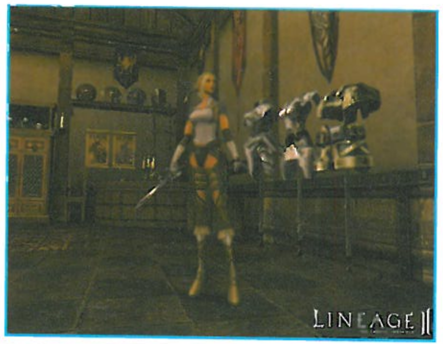




Estas ilustraciones son simplemente obras de arte



Así son las peleas de bandas en el ***Lineage2***



Ryofu LALALA y sus fuerzas especiales
denlangrisser@msn.com

TODO LO QUE TE GUSTA EN TU MÓVIL

¡¡NUEVOS Y MEJORES!!



www.tu-logo.com

¡¡AHORA A TRAVÉS DE SMS!!!

SERVICIOS AL 7788 VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES

TONOS ÉXITOS

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO12** (espacio) marca del móvil (espacio)código del tono

Ej: tono12 motorola 1850

1850	Shania Twain / Ka Chin
1714	BSO El Señor de los anillos / The Uruk Hai
1441	Rage Against the machine / The Matrix
1402	Smash mouth / Shrek BSO
1381	John Williams / Indiana Jones
1380	John Williams / Harry Potter BSO
1296	Chad and Josey / Spiderman
1221	Najwajean(guerreros) / Human Monkeys
1134	BSO / E.T.
833	Mancini / pantera Rosa
799	Defcon dos / El dia de la bestia
714	El Fary (Torrente) / Apatrullando la ciudad
716	Jarabe de palo / A lo loco (Milagro P.Tinto)
1545	Simpsons BSO / Rasca y Pica
1538	Shinchan BSO / Shinchan
1384	Simpsons / The Simpsons
1379	Gadget / El inspector Gadget
1053	South Park / Uncle Fucker
1746	Not gonna get us / TATU
1655	Morenita / Upa dance
1747	No me llames iluso /La cabra mecanica
1568	Die another day /Madonna
1674	Skater boy / Avril Lavigne
1106	Get the party started / Pink
1733	Hombres / Fangoria
1376	James Bond BSO / Moby
1727	Beautiful / Christina Aguilera
1732	Angila / DJ Marta
1749	Sambame / Upa Dance
271	Friends're friends / Anuncio Estrella Damm
806	Oando, gando, gando / Anuncio Heineken
836	Wassup / Da Muttz(anuncio Budweisser)
812	Supersexy Girl / Fundación Tony Manero
1662	Las muñecas de famosa / Anuncio TV
829	No nos moverán / Verano azul

SGAERMV&M/508/06/9016

LOGOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2** (espacio) código del logo

o

llamando al

906 032 884

Ej: logo2 16219

16219	16218	16215
16225	16222	16188
16223	16224	16169
16212	16211	16109
16200	16226	16214
06013	06419	06205
16167	16131	16103
06395	16172	16183
16165	16127	06006
16152	16134	06157
16164	16148	06372
16163	16129	06431
16138	06468	16206
16150	16158	16198
16143	16156	16204
16149	06469	06471
16115	16125	16126
16101	16112	16143
16105	16207	16149
06069	16175	16195
16108	16162	16210
16124	16159	16155
16115	16180	16196
16193	16208	16132
16161	50144	06204
06464	06059	06058

TONOS MANGA

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2**(espacio) código del tono

o

llamando al

906 032 884

Ej: tono2 71000

71000	Doraemon/Tema principal Doraemon
71001	Akazukin Chacha/Kiki Iro Omoi
71002	Candy Candy/Candy Candy Song
71003	Carcaptor Sakura/Catch You Catch Me
71005	Tobira wo akete / Cardcaptor sakura
71007	Chrono Trigger/Millenial Fair
71008	Digi Charat/Party Night
71010	Dragon Ball Z 2/Battle 2 Theme
71006	Sakura / Cardcaptor
71024	Rhythm emotion / Gundam wing
71015	Zankoku na tenshi no.../ Evangelion
71011	Dragon Ball Z/Head Cha La
71012	Evangelion/Komm Susser Todd
71016	Final Fantasy VII/Fiddle de Chocobo
71018	Final Fantasy VI/Kefka Theme
71019	Final Fantasy/Electric de Chocobo
71020	Flame of Rekka/Nanka Shiawase
71021	Fushigi Yuugi/Itooshi Hito No Tame Ni
71023	Gundam Wing/Just Communication
71027	Inuyasha/Change the world
71028	Kareshi Kanojo/Tenshi No Yubiriki
71029	Kimagure Orange Road/Orange Mistery
71030	Lain/Duvet Lain Theme
71031	Love Hina/Sakura Saku
71036	Mazinger Z
71037	Pokemon
71040	Ranma 1.2/Ryoga Theme
71043	Rurouni Kenshin/Sobakasu
71044	Sailor Moon/Alan Flute
71061	Final fantasy X/Suteki da ne
71049	Tenchi Muyo/I´m a Pioneer
71047	Sakura Taisen/Geki! Teikoku Kagekidan
71057	Winnie Lau/First Lover
71033	Macross/Ai Oboeteimasu Ka
71051	X Japan/Endless Rain
71071	Memories / Final Fantasy Tactics
71076	Boss / Final Fantasy VII
71063	Melodies of life / Final Fantasy IX
71013	Evangelion / Misato Theme
71038	Marmalade boy / Egao ni aitai
71014	Evangelion / Thanatos if I cant...
71032	Macross Plus / Voices
71033	Macross / Ai Oboeteimasu ka
71034	Magic knight rayearth / Yuzurenai negai
71035	Manga / Dragon Ball
71044	Sailor Moon / Alan flute / Sailor Moon
71041	Ramma 1.2 / Omoide ga Ippai
71058	Akazukin chacha / Chacha ni omakase
71054	X / X2
71065	Final Fantasy / Prelude
71072	Final fantasy Tactics / Shop
71056	Ding Dong / Ding Dong
71049	Tenchi muyo / I´m a pioneer
71046	Sailor Moon / Otome no policy
71090	Final Fantasy VIII / Odeka ke chocobo
71089	Final Fantasy VI / Shadow kun
71086	Final Fantasy VIII / Balamb Garden
71079	Final Fantasy VII / Cid
71081	Final Fantasy VII / Jenova
71042	Rurouni kenshin / 13 no junjoi na kanjou
71064	Manga / Arale
71066	Final Fantasy X / To Zanarkand
71069	Final Fantasy IX / Hildagaldy

MENSAJES ANIMADOS

€0,90+IVA/sms. Válido para Nokia: 3210,3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410. Precio: 0,90€ + IVA

Envía un sms al **5410** con la clave **ANIMA8**(espacio) y la categoría elegida.

¡Recibirás divertidos sms animados para enviar a tus amigos!

Las categorías son:

AMOR ó VARIOS



ej: ANIMA8 AMOR



ej: ANIMA8 VARIOS

CHAT MANGA

* Aficionados al Manga
* Animacion Japonesa
* Amantes del Comic



...UN NUEVO ESPACIO PARA VOSOTROS!!!

Envía **MANGA** al **5077** y sigue las instrucciones:

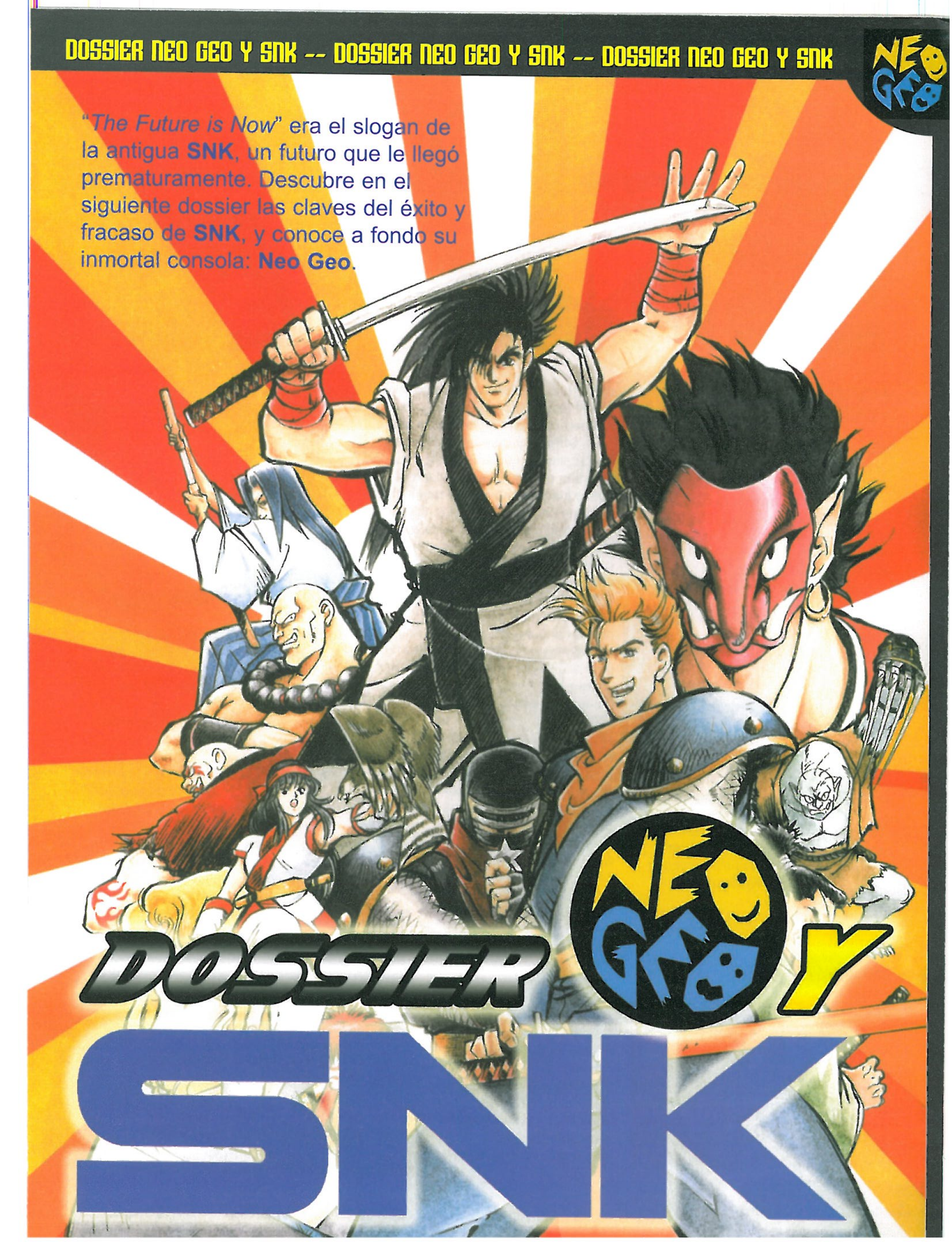
1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick.
   ej: manga chihiro

   YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES
2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista
3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

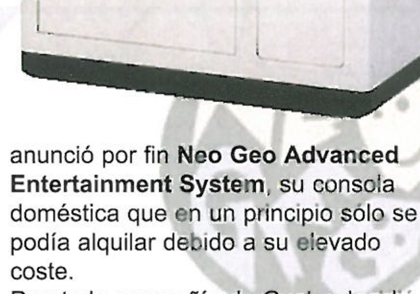
(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

TONOS y LOGOS al 5099 válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung y Trium compatibles.Precio del mensaje € 0,90 + IVA. **CHAT (al 5077)**: Válido para todos los móviles y compañías MOVISTAR, VODAFONE y AMENA
Precio: movistar: 0,90 euros + IVA, VODAFONE y AMENA: 1,20 euros + IVA. 7788: precio 0,90 euros + IVA y válido para todos los moviles y todas las compañías
Identificador(9060) máx./min.: 1,06€ r.f. y 1,35€ r.m. Apdo.Correos 36422 - 28080 Madrid. Mayores de 18 años
Al utilizar los servicios al 5077 entrás en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas@bigfoot.com

"*The Future is Now*" era el slogan de la antigua **SNK**, un futuro que le llegó prematuramente. Descubre en el siguiente dossier las claves del éxito y fracaso de **SNK**, y conoce a fondo su inmortal consola: **Neo Geo**.



DOSSIER  Y SNK



INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DE SNK

Shin Nihon Kikaku es el verdadero nombre de las conocidas siglas de **SNK**, (que significa nuevo proyecto Japonés"). La historia de la compañía de Osaka comienza en julio de 1978. En un principio se dedicó a las máquinas de muñequitos, pero con el boom de los arcades decidió convertirse en una compañía de videojuegos, debutando con el *shooter* **Ozma Wars** en 1979 A partir de ese momento creó juegos como ***Safari Rally***, ***Sasuke vs Commando*** o el *shooter* ***Vanguard*** entre otros. **SNK** recibió grandes elogios por sus juegos que comenzaron a ser muy populares. Ya en los 80 empezó a crear obras maestras como ***Athena*** o los famosos ***Ikari Warriors***. Ya con la entrada de las consolas como la **Famicom** o la **Master System,** la compañía entró a trabajar como *third party* de **Nintendo**.



EL NACIMIENTO DE NEO GEO: LA MVS

SNK siguió en el mercado de los arcades, y fue en 1989 cuando la compañía de Osaka creó un nuevo y revolucionario concepto denominado **MVS**, ***Multi Video System***. Hasta entonces, los propietarios de salones recreativos lo tenían muy difícil para adaptar un nuevo juego a una cabina que tuviese otro puesto y normalmente muchas trabajaban con muebles dedicados a un sólo juego, con el coste que eso supone. Con **MVS** llegó el cambio, proponiendo cartuchos de memoria ROM que permitían el cambio de juego insertando simplemente un nuevo cartucho por otro. Con este método lograron abaratar costes y crearon el sistema arcade más competitivo, que aún hoy en día sigue ofreciendo nuevos juegos.

SNK bautizó a su nuevo sistema **MVS** como **Neo Geo** (traducido al castellano como nuevo mundo). Los dos primeros juegos en aparecer fueron ***Baseball Stars*** y ***Nam 1975***. La calidad de los juegos, con excelentes gráficos y potencia, convirtieron el sistema **Neo Geo MVS** en todo un éxito. Muchos fans de los arcades siempre soñaron con poder jugar con esos grandes juegos en su casa. **Nintendo** y **Sega** lo intentaron ofreciendo buenas conversiones para sus consolas, pero el inferior hardware de las consolas domésticas no conseguía el mismo nivel gráfico de los arcades.

De este modo **SNK** decidió convertir sus cartuchos **MVS** en cartuchos para una consola doméstica. Al final, **SNK** anunció por fin **Neo Geo Advanced Entertainment System**, su consola doméstica que en un principio sólo se podía alquilar debido a su elevado coste.

Pronto la compañía de Osaka decidió vender en vez de alquilar su sistema y el 1 de julio de 1990, el sistema **Neo Geo** estaba disponible para su compra.

SNK comenzó a partir de aquí una agresiva política de publicidad para que todos conociéramos a su bestia, apareciendo famosos anuncios, el peculiar sello del perro, que aparecía en los primeros cartuchos americanos, y exageradas comparaciones con







las consolas de su generación, con algunas mentirijillas como la mítica historia del sistema de 24 bits, que no era más que la suma del procesador principal de 16 bits junto a los 8 bits del coprocesador. Esta política pronto cesó, optando por ofrecer como principal publicidad las recreativas en **MVS** que iban lanzando al mercado, porque ¿qué mejor manera de captar público que enseñar sus futuros productos tal como son en los salones arcade?
El precio inicial de la consola era (al cambio) 599,99 Euros sin juego y 699.99 Euros con ***Baseball Stars*** o ***Nam 1975***. Cada nuevo cartucho, distinto a los de arcade y denominados AES, costaba unos 200 €, y sin contar Japón, era realmente difícil encontrar lugares donde se distribuyese la consola. En Europa, las ventas al principio fueron realmente escasas, debido a su elevado coste y el desconocimiento del producto, pero el mercado fue creciendo y mejoró con la salida de algunas versiones exclusivas para Europa de juegos pertenecientes al género de lucha y deportes.

NEO GEO FREAK



NeoGeo Freak era una revista a la altura del "Rolls Royce de las consolas". Con cerca de 150 páginas, se lanzaba mensualmente en Japón para deleite de todos los fans de **NeoGeo**. En tantas páginas cabían las más variopintas secciones: Reportajes, mega guías, rankings, curiosidades, entrevistas, cosplays, mangas, música, galería de arte, merchandising... y muchas más que aquí sonarían a chino o se verían como incomprensibles.
Su importancia llegó a tanto, que fans extremos de todo el mundo encargaban sus revistas a importadores especializados.

NEO GEO: LOS AÑOS DORADOS

Con el mercado de **Neo Geo** en pleno crecimiento, otras compañías se interesaron en la máquina. De esta manera **Alpha Densi Corp**, más conocida como **ADK**, se convirtió en una de las más fieles desarrolladoras para **Neo Geo**, algo normal, ya que se cree que está compañía estaba formada por la propia gente de **SNK**. Su primer juego para la máquina de **SNK** fue el sensacional ***Magician Lord*** en 1990.
También entra en escena la desconocida **Pallas**, con ***EightMan*** en 1991. **SNK** continúa creando juegos para su consola y se hace, junto a **Capcom** y su ***Street Fighter 2***, con el mercado de los juegos de lucha uno contra uno. El primer juego de lucha *one vs one* que lanzó **SNK** fue el famoso ***Fatal Fury***, al que mucha gente culpó sin fundamentos de ser una copia del juego de **Capcom**. Ambas compañías presentaron sus juegos en 1991, pero se cree que el desarrollo de ***Fatal Fury*** comenzó en 1990. Lo cierto es que ***Fatal Fury*** tenía su propio sistema de lucha, y a pesar de ser inferior en jugabilidad, ofrecía interesantes novedades, como el desplazamiento entre planos de lucha o poder jugar dos personajes en modo cooperativo contra la máquina. ***Fatal Fury*** se convirtió en un clásico y a pesar de no obtener el éxito de ***Street Fighter 2***, inició el camino de la larga y gloriosa historia de **SNK** en el género, llegándose a asociar a **Neo Geo** con este tipo de juegos. Con la llegada de ***Art of Fighting***, en 1992, la compañía de Osaka muestra la superioridad técnica de su sistema con el primer juego, al superar la barrera de los 100 Mbit (**SNK** lo presentaba como "*100 Mega Shock*"). ***Art of Fighting*** nos impresionó con sus gigantescos personajes, argumento y efectos gráficos, como el zoom de pantalla. Sin duda un espectacular juego que caló muy hondo en los fans de la lucha de la época. También apareció en 1992, ***World Heroes*** por parte de **ADK**, un juego que tuvo mucho éxito en Japón, pero no en Occidente debido a su lentitud. Este juego igualmente incluyó cantidad de novedades y tuvo sensacionales secuelas posteriores.
Otro punto de inflexión en la historia de **SNK** es el lanzamiento de ***Samurai Spirits*** en 1993, un juego que impre-







sionó por su calidad técnica y arrasó en los recreativos. La mezcla de juego de lucha con armas y samuráis fue un auténtico bombazo, un reclamo que aumentó las ventas del soporte doméstico de **SNK**. Por desgracia, la versión occidental del juego fue censurada debido al temor que tenían **SNK** a una posible multa, el mismo motivo por el que **Midway** censuró ***Mortal Kombat*** en sus versiones domésticas.

Al siguiente año, en 1994, **SNK** nos sorprendió a todos con un innovador concepto de juego de lucha. Mezclaron personajes de ***Fatal Fury***, ***Art of Fighting*** y otros grandes juegos de **SNK** en un sensacional juego llamado ***The King of Fighters'94***. Los combates de 3 contra 3, sus excelentes gráficos y música impactaron fuerte en el género, demostrando que **SNK** era la compañía más innovadora en este sentido. Este título inició la saga más exitosa y conocida de **Neo Geo**, manteniendo a la consola hasta hoy día con vida y ofreciendo una nueva entrega cada año.

SNK logró en esta época un importante equilibrio, lanzando multitud de secuelas de sus grandes sagas de lucha y logrando el apoyo de algunas compañías como **Technos**, **Data East**, **Sunsoft** o **Hudson Soft**, entre otras.

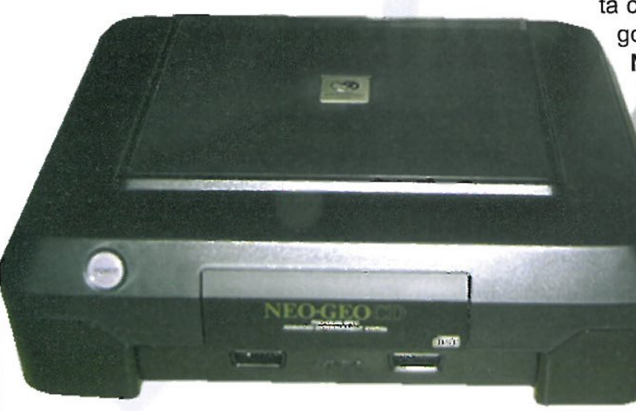
NEO GEO CD APARECE EN ESCENA

La mayoría de juegos de **Neo Geo** eran muy rentables en arcade, mucho más que en su versión doméstica. El precio de la **Neo Geo** cartucho y sus juegos echaban atrás a la mayoría de posibles usuarios. Aprovechando que otras compañías como **NEC** y **Sega** estaban lanzando al mercado consolas o periféricos con formato CD (mucho más barato que el formato cartucho), **SNK** se decidió a lanzar una consola basada en dicho formato, algo que agradecieron muchos fans de **Neo Geo**, que por fin podían acceder a un sistema relativamente barato.

Ya en 1992 se empezaron a oír los rumores de una expansión para **Neo Geo AES**, consistente en un lector de CD, gracias al cual se podría jugar juegos en versión CD, mucho más baratos y con música con excelente calidad. Finalmente, el proyecto se descartó en pro de un sistema independiente.

Así pues, en 1994 **SNK** lanzó el sistema **Neo Geo CD**, cambiando de una manera drástica su manera de distribuir juegos. La primera variante de **Neo Geo CD** tenía la bandeja del CD al frente y era automática (por lo que era la más cara), las primeras 25.000 unidades se vendieron en un día, el 9 de septiembre de 1994 en Japón. Unos meses después se cambió el diseño por el de la clásica tapa, que incluso se lanzó en Estados Unidos a finales de ese mismo año.

SNK comenzó el soporte de su nueva máquina, todos los juegos nuevos también eran lanzados en CD y muchos de los antiguos fueron reeditados en el nuevo formato. La gente estaba contenta con los precios, pero los largos tiempos de carga de la **Neo CD** provocaron el lanzamiento exclusivo para Japón de la **Neo Geo CDZ**, más rápida en tiempos de carga.



Al mismo tiempo que aparecía **Neo Geo CD**, la compañía de Osaka continuaba con su continua producción de juegos para **MVS** y **AES**, con el lanzamiento de juegos como ***Samurai Spirits 2*** y ***3*** o el genial ***Fatal Fury 3*** en 1995.

Como curiosidad, se lanzó el primer juego exclusivo para ***Neo Geo CD***, ***Crossed Swords 2***.

Otro dato destacable es la aparición de dos grandes superventas de **Taito** y **Hudson**, los famosos ***Puzzle Bobble*** y ***Bomberman*** para **Neo Geo**.

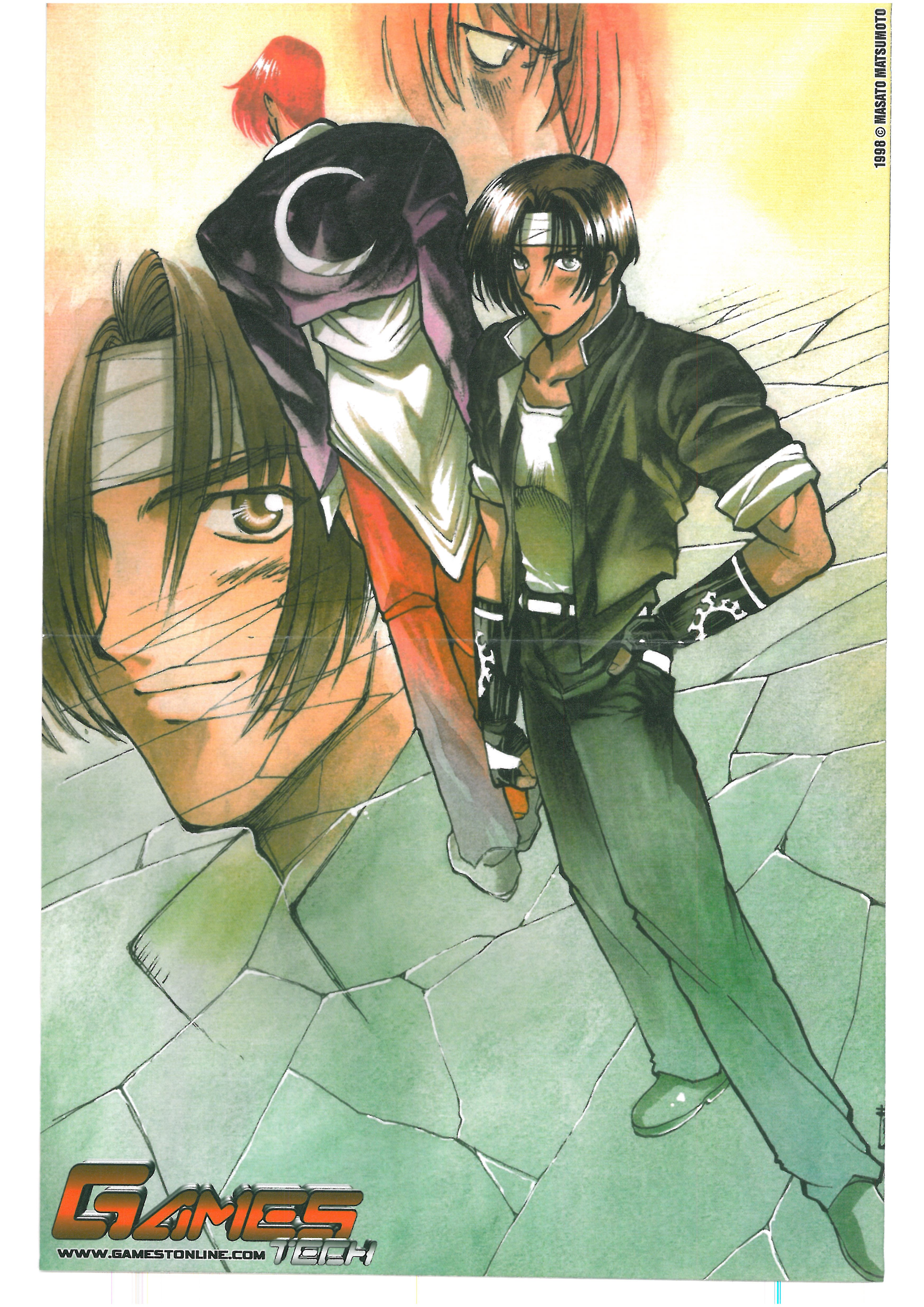
Con un futuro más que prometedor, 1996 es considerado por muchos fans de **Neo Geo** como el más fructífero para la compañía. En ese año el número de **AES** producidos empezó a ser menor debido al mayor soporte por parte de **SNK** para el formato CD. Esto explica los elevados precios de algunos de los títulos aparecidos ese año para el formato **AES** (como son ***Metal Slug*** y ***Kizuna Encounter***).

Lógicamente, los usuarios de **AES** preferían gastar su dinero en títulos como ***Samurai Spirits 4***, ***KOF'96*** y ***Real Bout Special***. Este año la desconocida compañía **Nazca** presentó ***Neo Turf Masters*** y el impresionante ***Metal Slug***, el juego más caro en formato **AES** de ***Neo Geo***, valorado hoy en día en una auténtica fortuna y que fue un éxito rotundo en su versión arcade. Otro juego realmente raro y costoso es el impresionante ***Kizuna Encounter*** de

NEO SOUND ORCHESTRA



La **Neo Sound Orchestra** se formó para dotar de música de calidad a los lanzamientos de **Neo Geo CD** y, de paso, lanzar CD's al mercado con la música de los juegos, generalmente incluyendo algún tema extra (incluso temas vocales, como alguno que hemos incluido en el CD). Los CD's eran editados bajo el sello de **Scitron**.


1998 © MASATO MATSUMOTO
GAMES
TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM


1994 © MASATO MATSUMOTO
GAMES TECH
WWW.GAMESTONLINE.COM



NEO GEO LAND



Los **Neo Geo Land** son unos centros de entretenimiento donde los japoneses pueden jugar a los juegos de **NeoGeo**, de otras compañías y a un amplio surtido de máquinas tales como billares, disco de aire, UFO catchers (las del gancho), etc. También venden juegos y tienen amplio surtido de merchandising. Además, suelen tener cafetería y algunos hasta restaurante.

SNK, el primer juego tipo *tag team* para **Neo Geo** y que es casi imposible de conseguir, sobre todo la versión europea, de la que dicen que sólo existen dos unidades reconocidas. Algún coleccionista enfermo de **Neo Geo** ha llegado a ofrecer cerca de 5000 Euros por uno. En este mismo año no hay que olvidarse de otras rarezas como ***Ninja Masters***, ***Twinkle Star Sprites***, ***Breakers***, ***Super Sidekicks 4*** o el genial ***Waku Waku 7***. Incluso de este mismo año es el carísimo matamarcianos ***Chotetsu Brikin'ger*** para **Neo Geo CD**.

LA INMORTAL NEO GEO Y LA DECADENTE SNK

Llegamos a 1998. La generación de los 16 bits hace años que pasó y la de los 32 bits estaba a punto de hacerlo, pero **Neo Geo** seguía ahí. En este año lanzaron ***Hyper Neo Geo 64***, que fue un fracaso y murió justo un año después. También llegaba **Neo Geo Pocket** y **Neo Geo Pocket Color**, pero también corrieron la misma suerte que **HN64.** Debido a estos fracasos, **SNK** se resintió económicamente, hasta el punto de que a finales de 1999 cerró todas sus ramas, franquicias y sucursales, excepto la sede central.
Las deudas corroían a **SNK**, hasta que llegó **Aruze**, una famosa compañía de máquinas de Pachinko (aquellas de las bolitas tan famosas en Japón). **Aruze** pretendía pagar las deudas a cambio de un estrecho acuerdo de colaboración. Pero el acuerdo fue más allá y se desvelaron las malévolas intenciones de **Aruze**: hacerse con el control total de **SNK**. Finalmente lo lograron de una forma, según ellos, "amistosa" (realmente **SNK** no tenía alternativa) y así llegó la época más oscura de esta gran compañía.

LA ÉPOCA OSCURA

Se suponía que **Aruze** no metería la zarpa en los proyectos de **SNK**, pero no fue así. Decidió cancelar prácticamente todos sus proyectos y planeaba vender las licencias de sagas tan importantes como ***King of Fighters***, ***Samurai Shodown*** y ***Fatal Fury***. Algunos accionistas de **Aruze** no veían ética la postura de su compañía, y los de **SNK** ya ni veían futuro con ésta, así que decidieron volver a como estaban al principio; recogieron los bártulos y volvieron a Osaka, otra vez con sus deudas. En consecuencia de ello, la propia **Aruze** tuvo pérdidas billonarias (con b de búho) y bien merecidas.
Ya en el 2001, **SNK** se declaraba en bancarrota, y en octubre de ese mismo año cerraba su actividad fiscal. En su antigua web se podía leer este mensaje:

"Apreciados fans / clientes de NEO-GEO:
Es con la más profunda de las penas que en otoño del 2001, SNK cerrará la historia de la compañía en sus negocios.
Han sido vuestros favores y vuestro estímulo, los que han forjado nuestra pasión por crear juegos cada vez mejores para los fans de SNK.
Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradeceros a cada uno de vosotros por vuestra continua ayuda y asistencia, rendidas a SNK desde su incorporación en Japón en julio de 1978.
Sin vuestro apoyo, SNK Corporation no podría haber sido posible durante sus 23 años en funcionamiento.
Con nuestra más profunda gratitud, ¡gracias de nuevo!"

MUERTE Y RESURRECCIÓN

En medio de todo el jaleo con **Aruze** y para sorpresa de ésta, aparecieron un grupo de compañías que, de la noche a la mañana, anunciaron el desarrollo de algunas secuelas de sagas de **SNK**. Las Coreanas **Eolith** y **Mega Enterprise** se harían cargo de ***KOF'01*** y ***Metal Slug 4***, respectivamente. También llegó **Brezzasoft**, la compañía que estaba preparando una placa secuela de **MVS.** Otras compañías que se subieron al carro fueron la mejicana **Evoga Ent**, la japonesa **Sun Amusement** (conocida distribuidora de arcades) y ***Noise Factory*** (desarrolladora de títulos como ***Sengoku 3***). Como si de un anillo único se tratara, llegó la coreana **Playmore** adquiriendo todas las licencias de **SNK** y agrupando a todas las demás compañías bajo "**SNK NeoGeo**". Con el tiempo se trasladó a Japón e inauguró sedes en EEUU, Hong Kong y Korea.
Al final tuvo que ser **Playmore**, una compañía Coreana y no una Japonesa, la que mantuviera viva la esencia de **SNK.** Los fans de **SNK** estamos de suerte, mientras **Playmore** siga haciendo las cosas bien, tendremos la esencia de la gran **Shin Nihon Kikaku** entre nosotros...





EL HARDWARE DE NEO GEO

Es básicamente imposible separar lo que es la **Neo Geo/MVS** de la propia **SNK,** pues aparte de ser la piedra angular de su vida e historia, también se puede decir que es la base de sus mejores trabajos. Pero debemos recordar que **SNK** programó juegos antes de lanzarse de lleno a crear su propio sistema, el cual pelea duramente en estos tiempos. Es la única placa de 16 bits que sobrevive en tiempos de tecnología de 128bits, como puede ser la **PS2**.

Multi **V**ideo **S**ystem es el nombre completo de la placa **MVS**, que fue lanzada al mercado en el año 1990, y una versión doméstica totalmente exacta a nivel interno, llamada **Neo Geo AES**. Basada en potentes procesadores y cartuchos de gran capacidad, que en un principio podían alcanzar la cifra de 330 *Megabits*, debido a exigencias de algunos títulos se ha llegado a alcanzar cerca del *Gigabit* (y quizás en un futuro esa cifra sea superada). Esta máquina de 16 bits (y no de 24 como hace tiempo se rumoreó), únicamente maneja gráficos en dos dimensiones, pero con gran suavidad y belleza gráfica, aparte de contar con una gran capacidad de generar sonidos, por lo que las voces digitalizadas y músicas de calidad convertían al retoño de **SNK** en una bestia.

Neo Geo AES es la versión doméstica, y **AES** es la abreviatura de **A**dvance **E**ntertaiment **S**ystem. Aunque comparten las mismas entrañas, los cartuchos poseen una carcasa de plástico diferente, por lo que no podemos intercambiar los cartuchos, aunque hay un adaptador para ello. Los cartuchos **AES** tienen una configuración de juego diferente a los de **MVS** y otras cosas que no encontraríamos en una recreativa, aunque ambos cartuchos tienen ambas configuraciones programadas.

Para deleite de los jugones, la **Neo Geo AES** incorporaba *sticks* o palancas en lugar de los clásicos *pads*, dando una sensación de jugar con una recreativa en casa. Aparte contaba con *Memory Cards* para poder guardar las partidas o las puntuaciones de tus juegos, pudiendo llevarte las partidas grabadas y usarlas en una **MVS** (siempre y cuando tenga lector de éstas, obviamente) y viceversa.

Eso sí, tanto en **MVS** como en **AES**, los cartuchos son terriblemente caros, pudiendo duplicar e incluso quintuplicar los precios de un juego normal, por lo que había clubs de cambio de los juegos y una gran demanda de venta / cambio de juegos segunda mano, pues la calidad, realmente se pagaba.

Un tercero en discordia fue **Neo Geo CD**, una consola que fue creada para abaratar el coste de los juegos y así implantar aún más la tecnología de **SNK,** aunque la consola seguía siendo bastante cara. La consola usaba discos compactos para almacenar los juegos, y en la mayoría se usaban las bandas sonoras mejoradas (arrange), dando más lujo al juego.

Pero la gran cantidad de memoria interna y la velocidad del lector (a x1, la velocidad de cualquier lector de CD de audio) hacía recordar los tiempos del **Spectrum** y los juegos en cinta. La primera carga era generalmente la más tediosa, pero en un juego de lucha podía hacerte olvidar del juego.

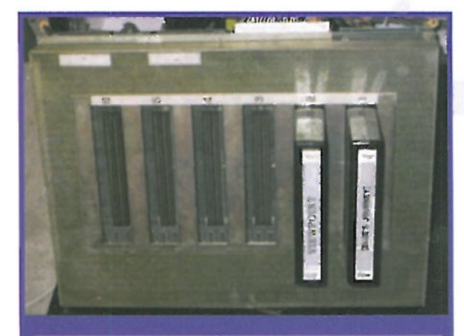
Adjuntaba *pads* y no palancas de juego, aunque también se lanzó una nueva versión de la clásica palanca.

Posteriormente lanzaron en Japón la **Neo Geo CD Z**, que venía a intentar solucionar la velocidad de carga con un CDROM de mejor calidad, con menores tiempos de búsqueda y un poco más de caché, aunque aún seguían siendo soporíferas (¿la Z será de ZzzzZzz?)

Lo de **Multi Video System** no es un antojo de **SNK**, pues hay versiones de **MVS** que pueden albergar hasta seis cartuchos de juegos, intercambiables, por lo que el usuario podía tener una pequeña variedad de juegos en la misma recreativa. Para los curiosos, cada cartucho de **Neo Geo**, sea en versión **AES** o **MVS**, contiene dos placas de circuitos y no una como ocurría con la **Megadrive**, **Super Nintendo** o las propias **CPS** de **Capcom**. Aparte hay que decir que el tamaño de dichos cartuchos es digno de ser agarrado con las dos manos, pues es como una cinta de vídeo, aunque más grande. Un ladrillo vamos, si el juego no te gusta te servirá para cascar nueces, aunque con el precio que tienen mejor no hacerlo. Un detalle es que los cartuchos son multirregionales, por lo que si compras un juego en Japón, podrá ser usado en una **Neo Geo** PAL, pero habiendo pequeños cambios y censuras. Un ejemplo sería en el súper del cañón de K9999 de la saga **KOF**, el cual en PAL y americano ve suprimida la animación en la que su brazo se convierte en cañón en el japonés, haciendo que sus disparos salgan delante de su puño y no desde su puño. Y así sucede con la sangre, que tiene otro color, o el no poder partir por la mitad en las configuraciones PAL los juegos de ***Samurai Spirits***.

Sagas como ***The King of Fighters, Fatal Fury, Sengoku*** o ***Metal Slug***, han sido totalmente creadas en esta placa, y aunque su potencial más que probado, ya ha sido totalmente superado.

Aún nos quieren deleitar con un par de juegos más, aunque han de soplar tiempos de cambio.



Una MVS de 6 Slots, con 4 de ellos libres para albergar cualquier juego sin sustituir los viejos.

[CARACTERÍSTICAS MVS / AES]

CPU: Motorota 68000 a 12 Mhz de 16 bits
Sistema de Sonido: Z80 de Zilog a 4 Mhz con chip Yamaha
Resolución: 304x224
Paleta de color: 65,536 con 4.096 colores en pantalla simultáneamente
Sprites en pantalla: 380
Tamaño de los sprites: 1x2 como tamaño mínimo y 16x512 como el más grande
Canales de sonido: 4 FM, 7 Digitales (ADPCM), 3 PSG (Programable Sound Generator) y 1 canal de ruido
RAM de trabajo: 64Kb y 68 Kb de RAM de vídeo
Memoria para el Z80: 2Kb
Capacidad de los cartuchos: en un principio 330 megabits (42 Megabytes), luego ha sido expandido hasta llegar al Gigabit (unos 125 Megabytes).

[NEO GEO CD / CDZ]



Posee las mismas características que la MVS o AES pero con los siguientes cambios:

Soporte: CDROM 640 Megabytes (5120 Megabits)
CDROM: x1 (150 kilobytes)
Memoria:
Caché de carga: 64 Kb
Vídeo RAM: 512Kb
RAM de almacenamiento: 56 megabits

CDZ: posee un CDROM de mejor calidad con menores tiempos de búsqueda y un poco más de caché, para optimizar la carga de datos.

SAGA DESTACADA



Corría el año 1993 cuando se empezaron a escuchar los primeros rumores de un juego que agruparía los mejores luchadores de **SNK**. En esa época, los salones recreativos eran negocios rentables y los juegos de lucha eran todo un fenómeno social (tan sólo hay que recordar la cantidad de **SNES** vendidas con el pack de ***Street Fighter II***). Los jugones de medio mundo, esperaban impacientes a medir las fuerzas entre los personajes de ***Art of Fighting*** y ***Fatal Fury***...

The King of Fighters'94

Llegó agosto de 1994 y por fin llegó ***The King of Fighters' 94***, superando todas las expectativas posibles y, dicho sea de paso, defraudando a algunos seguidores de ***Samurai Shodown*** al no incluir finalmente a ningún personaje de este gran título.
SNK creó una trama adecuada para englobar personajes de ***Fatal Fury***, ***Art of Fighting***, ***Psycho Soldier***, ***Ikari Warriors*** y otros nuevos creados expresamente para el juego.
Después de la ¿muerte? de Geese Howard y Wolfwang Krauser, parecía que nadie se encargaría de organizar el torneo ***King of Fighters*** de 1994, hasta que un temido traficante de armas y drogas, llamado Rugal Bernstein, decidió patrocinarlo simplemente por pura diversión. Un requisito obligatorio para participar, era formar grupos de 3 personas y que cada uno de estos grupos representara a un país diferente.
Con ***KOF*** se reinventó el género de la lucha, gracias a sus combates *3 VS 3*, rápidos, amenos y mucho más interesantes que los clásicos de *1 VS 1*. Se añadió la posibilidad de esquivar los ataques, de recargar una barra exclusiva para *desesperation moves* (los movimientos finales) y la ayuda entre los personajes de un mismo grupo.

The King of Fighters'95

En julio de 1995 llegaría una de las mejores entregas. ***KOF' 95*** introducía la saga de Orochi y relacionaba los acontecimientos de ***KOF'94*** con ésta.
Regresando de la estrecha línea que separa la vida de la muerte, Rugal volvía a convocar el torneo para vengarse de Kyo Kusanagi. Esta vez contaba con una "ayudita" del poder de Orochi, ayudita que al final acabó poniéndosele en contra, como ya predijo un misterioso hombre con aspecto de clérigo.
En esta entrega se presentó Iori Yagami, el rival de Kyo, pues en toda buena saga de lucha el protagonista debe tener un rival a su altura.
Lo mejor era poder confeccionar nuestro propio equipo, ya que en la anterior entrega éstos venían ya seleccionados y sin posibilidad de editarlos.
Se potenció la jugabilidad, y en cuanto a sistema de juego, se añadió el movimiento de contraataque después de esquivar y un nuevo tipo de salto más largo.

The King of Fighters'96

Año nuevo y ***KOF*** nuevo. En 1996 llegaría el ***KOF*** que mayor salto gráfico ha dado en toda la saga, renovando completamente los sprites.
Un desconocido patrocinador se encargó del torneo. Con el trío compuesto por Geese, Krauser y Mr Big regresando del infierno y con Rugal eliminado, nadie podía imaginar que Chizuru Kagura estaría detrás de la organización. Pronto se descubrió que ésta era la última descendiente de los Yata, un clan encargado de proteger los sellos que mantienen encerrados a Orochi y sus 8 descendientes. La finalidad del torneo era encontrar a buenos luchadores para ayudarle en su tarea en prevenir el renacer de Orochi. Finalmente, serían Kyo e Iori los que ayudarían a Kagura frente la inminente aparición de Goenitz, el más fuerte de los 8 descendientes y la persona que arrancó el ojo derecho a Rugal, prediciendo que su cuerpo no podría aguantar el poder de Orochi.
La trama empezaba a ganar en intensidad y el juego lo hacía en posibilidades, empezan-



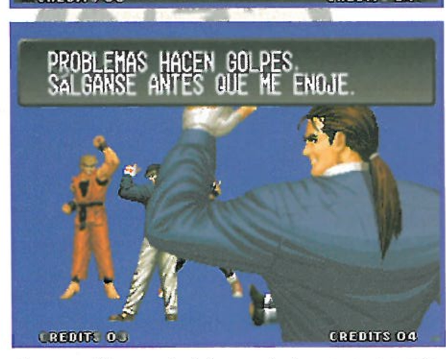














do a perfilarse el sistema de juego que sería el estandarte de la saga: sistema de combos, *counters*, correr, salto corto, rodar, *throw cancel*, *guard chrush*, *desesperation moves* potenciados...

The King of Fighters'97

Llegamos a 1997 y al último ***KOF*** de la saga Orochi. Esta vez sería patrocinado por grandes hombres de negocios, que vieron beneficios si transmitían los combates por televisión.
Orochi en persona se reencarnaría prematuramente en Chris, que a su vez era uno de los cuatro reyes de Orochi, junto a Yashiro, Shermie y el difunto Goenitz.
De nuevo, el *sacred team* compuesto por Kyo, Iori y Chizuru debían poner punto y final a la ambición de Orochi, al menos de momento...

Se añadió el modo *Advanced* y se mantuvo el *Extra* (el clásico). En el *Advanced* encontrábamos el famoso sistema de *stocks* (las 3 barras), en el que podíamos usar uno para adquirir más fuerza o lanzar un *desesperation move* y un segundo para realizarlos potenciados.
El movimiento del *guard cancel attack* fue implementado. Se trataba de un movimiento post defensivo para librarnos de aquellos movimientos que incluso cubriéndonos, restan demasiada energía; o simplemente para quitarse de encima al pesado de turno.



The King of Fighters'98

Sería en 1998 cuando llegaría la, para muchos, mejor entrega de ***KOF*** hasta la fecha. ***The King of Fighters '98: Dream match never ends***, era como bien dice su coletilla, un juego de ensueño, el que todo aficionado a KOF estuvo esperando tanto tiempo.
La historia era nula, pues reunía personajes de todos los tiempos, algunos teóricamente muertos. Algunos dicen que todo fue un sueño de Shingo, pues es él el personaje que aparecía retando de vez en cuando. Un ***King of Fighters*** creado para disfrutar, sin preocuparse de la historia.
En vista de su poco éxito, el modo extra fue potenciado con algunas funciones. Por su parte, la relación entre personajes jugaba un papel muy importante, ya que dependiendo de cómo se llevaran los luchadores, éstos sumarían o restarían un stock al siguiente luchador. En el caso de tener una relación normal, no influiría en los *stocks*.





The King of Fighters'99

Con ***KOF'99 Millenium Battle*** llegaría la segunda etapa de la saga y la introducción de los strikers. Esta vez el torneo fue patrocinado en las sombras por una misteriosa organización, los NESTS. Con Krizalid al mando de la operación, el objetivo de los NESTS era obtener datos de batalla de los mejores luchadores, para poder activar su ejército de clones de Kyo Kusanagi, al que capturaron y clonaron después de su enfrentamiento con Orochi. Para su pesar, no contaron con la rebelión de dos de sus agentes (K' y Máxima) ni con la intervención del mismísimo Kyo.
Llegaron los strikers y con ello las batallas de 4 VS 4 (aunque sólo 3 lucharan realmente). **SNK** aún debía estar probando cómo implementarlos, pues excepto contadas excepciones, la mayoría de strikers no servían para nada.
Desapareció el modo *Extra*, se hicieron cambios al sistema de rodar y sobre todo al de *stocks*, añadiéndose los modos *counter* y *armor*.



The King of Fighters'2000

El esperado ***KOF'2000*** (por aquello del nuevo milenio y los rumores de ser el último por la quiebra de **SNK**) llegó en una época en que los salones recreativos decaían a pasos agigantados. Quizás sea por esto y por la "revolución de los strikers" que mucha gente dejó de jugar a esta saga, pues un gran número de personas prefería el antiguo estilo a tanto striker.
Seguía la trama de NESTS. Habiendo descubierto los planes de la macabra organización, pocos luchadores se atrevían a entrar de nuevo en el torneo y la propia NESTS no se atrevía a organizarlo, para no correr riesgos. Con el fin de tenderles una trampa, el comandante Ling, un viejo amigo de Heidern, decide organizar el torneo, infiltrando a los hombres de Heidern en él. Poco después se descubriría que Ling no era otro que Zero, un agente de NESTS que quería quedarse con todo el cotarro, utilizando un satélite-cañón para destruir a sus superiores y a todo el que se le opusiera. Al igual que Krizalid, no contó con la rebelión de sus dos agentes (Seth y Vanessa) ni con la aparición estelar de K' en el último momento.
Este juego era el desmadre de los strikers, incluso personajes de varios juegos de **Neo Geo** podían ser utilizados para agobiar al contrario. Parecía un guiño de **SNK** a sus sagas en el que sería su último ***KOF***. Los strikers facilitaron diversas formas de realizar combos infinitos o por lo menos devastadores, y por tanto, la rápida ejecución de los combates.
Por otro lado, incomprensiblemente se complicó la utilización de los *desesperation moves* potenciados y desapareciendo un gran número de éstos.
Los escenarios de este título serán recordados por ser los peores de toda la saga.

The King of Fighters'2001

Con la desaparición de **SNK**, las especulaciones del final de la saga no tardaron en llegar. Finalmente fue una compañía Coreana llamada **Eolith** la que tomó el relevo, y la verdad es que no lo hicieron del todo mal con ***KOF'2001***.

Llegábamos a la conclusión de los NESTS, una saga que ni de lejos tuvo tanto éxito como la de Orochi, en parte debido al poco carisma que desprendían algunos de sus personajes, si los comparamos con los de la susodicha era Orochi.
En un acto de provocación a Heidern y al resto de luchadores, esta vez es NESTS la que patrocina abiertamente el torneo. El equipo de K' derrotaría al Zero original y llegaría hasta Igniz, el jefe supremo de la organización, siendo vencidos por éste. Sería entonces cuando el resto de luchadores, liderados por Kyo, Iori y K' se enfrentaron y eliminaron para siempre a Ignis, y con él a toda su organización.
Eolith creó una serie de nuevos personajes, a cuál más raro y extraño de manejar. De entre ellos recordamos a Igniz como uno de los *final boss* más puñeteros de todos los tiempos.
Se dio la libertad de elegir el número de participantes de nuestro equipo, pasando los pasivos a ser strikers. Se podían formar equipos de hasta 4 luchadores, o de un luchador y 3 strikers.
Si ***KOF'2000*** tenía los peores escenarios, esta entrega poseía la peor banda sonora de toda la serie.



Al igual que ***KOF'98***, no tenía historia alguna, jugando el papel de transición entre la saga NESTS y la siguiente.
Volvían los combates 3 VS 3 y sin strikers. Se añadían el modo MAX y múltiples posibilidades para cancelar movimientos. Los nuevos *desesperation moves* ocultos son recordados por la extraña forma de ejecutarlos.

The King of Fighters es una de las sagas más longevas de la historia de los videojuegos y con permiso de ***Street Fighter***, la mejor de todos los juegos de lucha. Es difícil de encontrar otro juego que transmita la misma sensación de control y velocidad. En cuanto a su compleja trama argumental, ni de lejos tiene rival que se le acerque, pues pocos son los juegos de lucha que tengan una historia interesante y sólida.
No debemos olvidar las múltiples conversiones a otros sistemas más asequibles, como las de ***KOF 94*** a ***99*** en **Neo Geo CD**, las de ***95*** a ***97*** en **Saturn**, ***95*** a ***99*** en **PSX**, ***95*** y ***96*** en **Game Boy**, ***KOF'2000*** y ***2001*** en **Dreamcast** y **PS2**; y las ediciones especiales en **Dreamcast** del ***98 (Dream Match 1999)***, ***99*** (***Evolution***) y ***2002***. ***KOF'99 Evolution*** (el mismo de **Dreamcast**) también llegó a **PC**.



The King of Fighters'2002

KOF'2002 ha sido la última entrega de la saga (por ahora). **Eolith** pretendía volver al sistema de juego antiguo aboliendo los strikers e inspirándose en **KOF'98**. La idea fue tan buena como el juego, pero podría haber sido mejor si hubieran incluido alguna cara nueva al plantel de personajes.



Nota: Al estar centrado el dossier en **Neo Geo** (MVS/AES/CD), nos saltamos ***King of Fighters Kyo***, ***KOF Online*** y las ediciones de **Neo Geo Pocket** y **GBA**. ***The King of Fighters'96 Neo Geo Collection*** aparece comentado en la sección de títulos exclusivos de **Neo Geo CD**.





La saga ***Garou Densetsu***, más conocida en occidente por ***Fatal Fury***, podría llegar a parecer la respuesta de **SNK** al ***Street Fighter II*** de **Capcom**, pero nada más lejos de la realidad. El primer ***Fatal Fury*** se llevaba gestando desde 1990, fecha anterior al lanzamiento de ***Street Fighter II***.
En un principio se pensó en llamar ***Real Bout*** a la saga, esto se nota especialmente al observar los escenarios de ***Fatal Fury*** (1), donde aparecen dichas palabras por todas partes.

Fatal Fury

En 1991 llegaría la primera entrega de la saga, recordada por todos por su peculiar modo de dos jugadores.
Si entraba un segundo jugador en la partida, éste pasaba a ayudar al primero que estaba luchando contra la CPU, de esta forma era mucho más fácil ganar. Después del primer combate, ambos se enfrentaban normalmente y continuaba jugando el ganador.
Realmente la jugabilidad dejaba mucho que desear.
La historia era de lo más interesante. Geese Howard, un temido narcotraficante, ha impuesto su ley en la ciudad de South Town. Tiempo atrás se encargó de eliminar a la única amenaza que podía detener su ambición: un experto en artes marciales llamado Jeff Bogard.
Con el tiempo, Geese decide convocar el torneo King of Fighters, para divertirse y de paso tener controlados a los hombres más fuertes que podrían representarle una amenaza.
Pasan 10 años después de la muerte de Jeff y llega una nueva edición del torneo. Ese año se presentaron dos hombres con el mismo apellido de aquel que una vez representó una amenaza para Geese. Terry y Andy Bogard, en compañía de su amigo Joe, habían vuelto a la ciudad para vengar a su padre adoptivo.

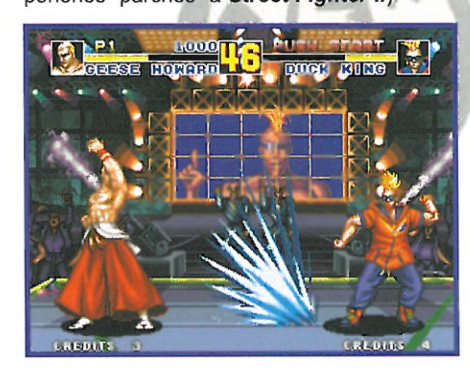
Fatal Fury 2

Un año después llegaría ***Fatal Fury 2***, un juego capaz de plantarle cara a ***Street Fighter 2*** e incluso superarlo en algunos aspectos.
El lavado de cara fue total, gráficos, jugabilidad, sonido... todo era nuevo. Los movimientos se ejecutaban más fácilmente, se incluyeron los especiales finales, la jugabilidad mejoró notablemente, el segundo plano de lucha por fin era útil... incluso las fases de bonus eran entretenidas. Excepto el trío protagonista, el resto de luchadores eran completamente nuevos (aunque Big Bear resultara ser Raiden).
Esta vez, el alemán Wolfwang Krauser se encargó del torneo, llevándolo a escala mundial. Los luchadores de la anterior edición fueron cayendo como moscas, hasta que se enfrentó a Terry Bogard.



Fatal Fury Special

Si **Capcom** no paraba de lanzar mejoras de ***Street Fighter II***, ¿por qué no podía **SNK** hacer lo mismo? En 1993 lanzaron ***Fatal Fury Special***, una edición especial de ***Fatal Fury 2*** con 3 personajes de la primera entrega y Ryo Sakazaki como personaje oculto. Además de los 4 personajes nuevos, se podía jugar con los 4 jefes finales, lo que hacía un total de 8 personajes más (para que tomara nota **Capcom** a la hora de ponerles "parches" a ***Street Fighter II***).



Fatal Fury 3

En 1995 llegaría el ***Fatal Fury 3*** como mayor trama argumental de todos. **SNK** optó por otro cambio total, renovando todo el aspecto gráfico y la mayor parte de la plantilla de luchadores.
El segundo plano de lucha desapareció, creando alternativamente otros dos en donde no podíamos permanecer mucho tiempo y que podían ser utilizados para esquivar o atacar. La jugabilidad empezaba a adaptarse a los nuevos tiempos, con un original sistema de combos. Aunque por alguna razón, ***Fatal Fury Special*** era mucho más manejable.
A destacar el detalle de poder lanzar al contrario contra el escenario al acabar un combate.
Geese no estaba muerto y andaba detrás de unos extraños rollos que ofrecían la

inmortalidad. Éstos estaban en manos de los hermanos Jin Chonshu y Jin Chonrei, quienes pretendían adueñarse de South Town utilizando los poderes de los rollos.
Terry & cía debían detener a Geese y a los hermanos Jin antes de que sucediera una desgracia.

Real Bout: Fatal Fury

A finales del 95 se lanzó ***Real Bout: Fatal Fury***. Este título empezaba a alejarse de la historia de los rollos de la inmortalidad, ampliando la historia de cada personaje y poco más.
Tomando ***Fatal Fury 3*** como base, se añadieron algunos personajes, se mejoró notablemente la jugabilidad y la velocidad de juego. El botón D pasó a ocupar la función de cambiar de plano, usándose únicamente el C como ataque fuerte; esto se mantendría durante el resto de la saga hasta la llegada del ***Mark of the Wolves***.
Era posible ganar al adversario tirándolo fuera del área de combate, previa destrucción de la protección.

Real Bout: Fatal Fury Special

En 1997 llegaría una de las mejores entregas de ***Fatal Fury***. ***Real Bout Fatal Fury Special*** carecía totalmente de historia, era simplemente un juego para divertir.
De nuevo tocaba renovación, y para ello se creó un nuevo motor de juego que permitía volver a usar los dos planos de lucha. Todos los sprites fueron remodelados y la calidad gráfica en general aumentó considerablemente.



Se tomaron luchadores de anteriores entregas para añadirlos a ésta, creando la nada despreciable cifra de 24 personajes, si contábamos a Geese y las versiones EX.
En **PSX** se lanzó una edición especial llamada ***Real Bout: Fatal Fury Special Dominated Mind***, en donde los principales alicientes eran su intro anime y un nuevo final boss: White.

Real Bout 2 : The Newcomers

Un año después sería cuando el último de los "***Real Bout***" llegaría a los salones recreativos. Básicamente se trataba de una expansión de ***Real Bout Special***, eliminando el segundo plano y añadiendo dos luchadores más. Por contra, demasiados personajes fueron empeorados, la trama brillaba por su ausencia y el desarrollo era demasiado "a saco", sin ninguna secuencia intermedia y sin animaciones previas al combate ni después de éste. En nuestra opinión, ***RBS2*** quedó por debajo de su predecesor.



Garou: Mark of the Wolves

Cuando parecía que todo acabó en ***RBS2***, **SNK** nos sorprendía en 1999 con una nueva y muy renovada entrega de la saga.
Mark of the Wolves tiene el honor de ser el ***Fatal Fury*** que más se ha renovado con respecto a sus predecesores. Si no fuera por la aparición de Terry Bogard, a primera vista nadie podría asociarlo a la saga de los lobos solitarios.
Las novedades eran tantas que podríamos dedicar una página entera a describirlas: supresión de los niveles en los escenarios, renovación casi total de la plantilla, motor del juego totalmente renovado, nueva trama argumental, regreso de los 4 botones de ataque...
Se introducía el movimiento del *just defended*, gracias al cual los combates ganaban en estrategia.
La calidad gráfica de este título superaba de lejos a la de todos los anteriores, contando con una de las animaciones más fluidas vistas en un juego 2D.
El malo de turno era Kain R. Heinlein, el hermano de la mujer de Geese y, por lo tanto, tío de Rock Howard, el hijo de Geese e hijo adoptivo de Terry (¡toma ya!).
Kain convocó un nuevo torneo para seguir con los planes de su *cuñaaao*. Al final se aliaría con Rock, el cual aceptó la alianza a cambio de cierta información de su madre. De esta manera, la puerta hacia un nuevo ***Fatal Fury*** quedaba abierta (y aún estamos esperando).



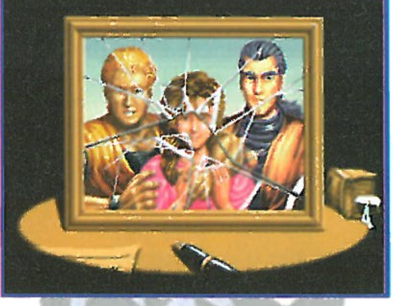
Si hay algo que caracteriza a casi todas las entregas de ***Fatal Fury*** son los planos de lucha, pudiendo pasar a un plano más alejado y continuar la lucha allí. En algunos títulos como ***Fatal Fury 3***, los planos alternativos sirven para esquivar golpes y atacar, no pudiendo permanecer demasiado tiempo en ellos.
Otro aspecto muy loable es el efecto del paso del tiempo, pues después de cada *round* se puede ver reflejado en el escenario cómo han transcurrido algunas horas.
Cabe destacar el concepto de renovación de la saga. A diferencia de otras series de lucha como ***Street Fighter*** y ***King of Fighters***, no existen tres juegos que utilicen el mismo motor.

En cuanto a conversiones, ***Fatal Fury*** también vio la luz en **Mega Drive, SNES** y el ordenador **X68000**. ***Fatal Fury 2*** en: **Game Boy, Mega Drive, SNES, PC Engine CD** y **X68000**. ***Fatal Fury Special*** ha sido el que más plataformas ha pisado: ***Game Boy, Game Gear, Mega CD, SNES, PC Engine CD*** y los ordenadores **X68000** y **FM Towns**. ***Fatal Fury 3*** llegó a **Saturn** y **PC**. ***Real Bout*** en **PSX** y **Saturn**. ***Real Bout Special*** en **Saturn** y en la edición especial de **PSX**. ***Mark of the Wolves*** fue exclusivo para **Dreamcast**.
Excepto ***MOW***, los demás títulos tuvieron la correspondiente versión en **Neo Geo CD**.

Nota: Al estar centrado el dossier en **Neo Geo** (MVS/AES/CD), nos saltamos los ***Fatal Fury*** de **Hyper Neo Geo 64** y **Neo Geo Pocket**.









Si hay alguna saga que nació y murió para **SNK** ésa es sin duda la saga ***Art Of Fighting***, la cual pasó por 3 fases bien marcadas.

Ryuuko No Ken (1992)

En 1992, **SNK** lanzaba ***Art Of Fighting*** al mercado para hacer frente al laureado título de **Capcom, *Street Fighter 2***, el cual arrasaba en todos los arcades del mundo.

La historia comenzaba con el secuestro de Yuri Sakazaki, la hermana de Ryo Sakazaki y "amiga" de Robert García, los cuales debían recorrer la ciudad recolectando pistas sobre el paradero de la pobre Yuri y así poder rescatarla de sus captores. Un detalle que nos hacía meternos más en la historia era la inclusión de conversaciones entre los luchadores antes de comenzar las peleas.
El claro problema del modo historia era que sólo podíamos seleccionar a uno de los dos protagonistas, aunque en modo VS podíamos controlar a cualquier personaje del juego.

Técnicamente, ***AoF*** apostaba por una serie de mejoras, las más remarcables eran sin duda alguna el tamaño de sus *sprites*, los cuales eran claramente más grandes que el de sus competidores; la inclusión de un zoom que nos acercaba la acción conforme los luchadores estaban más cerca y la deformación de las caras cuando éstas eran golpeadas.
Los escenarios eran de lo más variados, totalmente acorde con el personaje al cual nos enfrentábamos. Otro detalle que incorporó ***AoF*** fue la inclusión de una segunda barra de energía, ésta vez usada para realizar los ataques especiales y los especiales de desesperación, siendo el primer VS en incluirlos.
Uno de los puntos más originales eran las fases de *bonus*, las cuales nos servían para añadir golpes o para aumentar nuestras barras de energía.
Art Of Fighting era el principio de una gran saga, la cual tuvo un fin prematuro.

Ryuuko No Ken 2 (1994)

La famosa frase "segundas partes nunca fueron buenas", pocas veces se puede aplicar al mundo de los videojuegos, y ésta no fue una excepción, ya que dos años después del lanzamiento del primer ***AoF***, **SNK** realizaba una secuela que sería, sin duda alguna, uno de los mejores juegos de la compañía de Osaka.

Art Of Fighting 2 era ***AoF*** al cuadrado, y es que todos los apartados que hicieron famosa a la primera entrega estaban potenciados en esta segunda parte.
Gráficamente, ***AoF2*** mantiene las señas de identidad de la saga (grandes *sprites*, zoom, etc.), eso sí, con unos personajes y unos escenarios mucho más cuidados y detallados.
La cantidad de personajes aumentaba hasta doce sin contar ocultos (entre ellos Geese Howard), y la gran novedad en este apartado es la posibilidad de poder jugar con cualquiera de ellos en el modo historia.
Jugablemente, esta segunda entrega mantenía el espíritu de la primera parte, aumentando la velocidad del juego, la cual era una de las cosas que se le podían achacar a la primera entrega.
En resumen, deciros que ***Art Of Fighting 2*** era, y es, uno de los mejores títulos de toda la historia de **SNK**.

Ryuuko No Ken 3: The Path of the Warrior (1996)

Art Of Fighting 3, veía la luz dos años después del éxito de la segunda entrega.
Para esta tercera parte, **SNK** quiso hacer un lavado casi total de la saga, empezando por quitarse de en medio la gran mayoría de los personajes, manteniendo solamente a Ryo y a Robert, e incluyendo un plantel de personajes totalmente nuevo, bastante sosos y faltos de personalidad.
También rehizo totalmente el entorno gráfico, nuevos sprites (algo más pequeños que en las anteriores entregas), unos decorados muy bonitos, aunque algo sosos, y la inclusión de más frames en la animación.
Intentaron innovar con, según ellos, la técnica de *motion capture* (que no era tal, pues el *motion capture* se aplica únicamente a los polígonos), la cual fue bastante desacertada.
La jugabilidad de este título fue, sin duda alguna, la culpable de la prematura desaparición de la saga, y es que esta tercera entrega daba la impresión de estar inacabada o realizada por un grupo de programación totalmente ajeno a las anteriores entregas.
Una verdadera lástima, ya que si la cosa hubiera sido como tendría que haber sido, aún hoy estaríamos disfrutando de esta maravillosa saga.











Una de las sagas de lucha más importantes de **SNK** es, sin duda, la de ***Samurai Spirits***, un juego que marcó un estilo propio y que ha dejado huella en el corazón de miles de jugones de todo el mundo.

Samurai Spirits (Samurai Shodown)

En 1993, **SNK** nos sorprendió con ***Samurai Spirits***, conocido en occidente como ***Samurai Shodown***, el primer juego de lucha uno contra uno con armas, que caló por su enorme calidad técnica y jugabilidad. Sus sensacionales gráficos, con impresionantes sprites como el de ***Earthquake***, los fantásticos zooms y su contundencia lo convirtieron en el rey de las recreativas de la época. A destacar los items que nos hacían recuperar energía o perderla. Otro aspecto que contribuyó a su éxito es, sin duda, la historia del juego y personajes, que son sensacionales. Cada uno de los protagonistas de ***Samurai Spirits*** tiene una historia propia, destacando en este primer episodio la rivalidad de Haohmaru y Ukyo. El primero busca la perfección en el arte de la espada ante todo, mientras el segundo sólo se preocupa por la belleza de la vida, las mujeres y su yo interior. Del gobierno de Edo nos encontramos con el ninja Iga Hattori Hanzo, que busca venganza por la pérdida de su hijo y Jubei Yaggyu, el maestro de las dos katanas con su estilo wakizashi y que es el único y verdadero samurái del juego. Otro gran personaje es Nakoruru, que lucha junto a su halcón Mamahaha y es una amante de la naturaleza. De Estados Unidos hay dos personajes, el todopoderoso EarthQuake, un gigantesco personaje que busca hacerse con un gran botín, tras graduarse por una escuela de ninjas por correspondencia (realmente bufónico), y Galford, que lucha por la justicia con el mismo estilo que Hattori Hanzo junto a su fiel perro Poppy. Tampoco nos olvidamos de la noble francesa Charlotte, el rey chino guerrero Wan Fu, el actor de Kabuki Kyoshiro Senryo, el increíble Gen-An Shiranui y Tam-Tam, un poderoso guerrero procedente de Sudamérica. Por último, hay que mencionar al jefe final, Shiro Tokisada Amakusa, que renace gracias al cuerpo del hijo de Hanzo y que es practicante del cristianismo, cuyos fieles eran considerados herejes por el gobierno. Este juego apareció en los tres formatos de **Neo Geo** y tuvo conversiones en infinidad de formatos como **Super Famicom, Megadrive, Mega CD, Game Gear, Game Boy** y **PSX**.

Shin Samurai Spirits (Samurai Shodown 2)

Shin Samurai Spirits es la secuela del exitoso juego de **SNK** que apareció al año siguiente y que contaba con multitud de novedades. Desaparece el personaje de Tam-Tam y entran en escena cuatro nuevos personajes. Genjuro Kibagami, que usa una katana y se convierte en el principal rival de Haohmaru, Sieger, un poderoso luchador alemán que maneja un enorme guante de hierro, Nicotine, un viejo maestro que usa poderes mágicos y Cham-Cham, hermana de Tam-Tam que lucha con un gigantesco boomerang de madera. Esta vez la historia nos depara un nuevo enemigo, un espíritu que busca venganza por la derrota de Amakusa llamado Mizuki. Tampoco faltará a la cita Amakusa y tendremos la oportunidad de jugar con un truco con Kuroko, el juez de los combates. El juego también mejora el aspecto de los escenarios y todos los personajes tienen golpes nuevos. En cuanto al sistema de lucha, es similar a la anterior entrega, pero se ha añadido un superespecial para cada personaje, que puede destrozar el arma del rival y dejarlo desarmado durante un rato. En definitiva, un sensacional juego que es mi favorito de toda la saga y que apareció en las tres versiones de **Neo Geo**, además de dos conversiones para **PSX** y **PC**.

Samurai Spirits: Zankuro Musouken (Samurai Shodown 3)

La tercera entrega de la saga ***Samurai Shodown*** se lanzó a principios del año 1995 y recibió en Japón el nombre de ***Samurai Spirits: Zankuro Musouken***. Este juego supuso un cambio radical en la saga, todos los sprites de los personajes fueron rediseñados, con un look más al estilo anime al igual que el sistema de juego, con multitud de novedades entre las que destaca poder escoger dos estilos de lucha distintos. La historia, como siempre, está basada en el Japón feudal, donde el demonio Zankuro está matando a gente inocente y nosotros debemos detenerlo. Sólo permanecen, de las dos entregas anteriores, Haohmaru, Galford, Nakoruru, Kyoshiro Senryo, Ukyo, Genjuro y Hattori Hanzo. Aparecen nuevos personajes como Shizumaru Hisame, un chico que padece amnesia, sólo recuerda el grito agónico de su madre al morir, y busca venganza, Basara, asesinado por Zankuro junto a su amante y que vuelve de la tumba para vengarse, Gaira Caffeine, nieto de Nicotine que sale de su templo budista en busca del demonio Zankuro, Rimoruru, hermana de Nakoruru y Amakusa, que regresa como personaje jugable. Gráficamente, el juego es espectacular, pero para mi opinión no alcanza las cotas de jugabilidad de las anteriores entregas, apareció en las tres versiones de **Neo Geo** y fue conversionado para **Saturn, PSX** y **Game Boy.**

Samurai Spirits: Amakousa Kourin (Samurai Shodown 4: Amakusa's Revenge)

La cuarta entrega de la saga vio la luz en 1996 y añadía dos nuevos personajes al universo ***Samurai Spirits***, Kazuki Kazama, ninja que domina el fuego y que abandona su clan para salvar a su hermana de las garras de Amakusa y su hermano Sogetsu Kazama, que tiene como misión matar a Kazuki, por abandonar su clan, y domina el elemento del agua. También regresan casi todos los personajes de anteriores entregas, quedando un plantel de personajes espectacular. El estilo gráfico sigue las reglas impuestas por la tercera entrega, con personajes estilo anime y geniales escenarios. El sistema de lucha es el más completo de la saga, con todo tipo de combos y movimientos posibles. En definitiva, un gran juego que quizás no tenga para muchos el encanto de las antiguas entregas, pero que puede ser considerado el mejor al ser el más completo. Esperemos que no sea el último, ya que estamos ansiosos por disfrutar de la quinta entrega de ***Samurai Spirits***, anunciada hace mucho tiempo. Este juego se lanzó en los tres formatos de **Neo Geo** y además, tuvo conversiones para **PSX** (con Cham-Cham como extra) y **Saturn**.



Nota: Al estar centrado el dossier en **Neo Geo** (MVS/AES/CD), nos saltamos los ***Samurai Spirits*** de **Hyper Neo Geo 64, Neo Geo Pocket** y **PSX.** Consultar la sección de juegos exclusivos de Neo Geo CD para información de ***Shinsetsu Samurai Spirits Bushidoretsuden.***



Metal Slug apareció en el mercado arcade de la mano de **Nazca** en 1996, en unas semanas se convirtió en una de las recreativas más importantes y que más dinero recaudaba. El planteamiento era de lo más simple y efectivo, avanzar destruyendo todo lo que se nos ponga por el medio mientras rescatamos a un grupo de presos *MIA* (*Missing In Action*), es decir, perdidos por ahí, dichos sujetos nos obsequiaban con armamento al ser rescatados.
Nazca creó una de las sagas que más adeptos ha arrastrado a los salones recreativos, combinando acción a raudales con unos gráficos de lo más detallados, debido a la gran paleta usada e increíbles animaciones, algunos soldados salían corriendo al vernos, otros nos plantaban cara, etc.
De antología eran los *Final Bosses*, grandes tanques y artilugios mecánicos muy duros de derrotar y los vehículos enemigos como mini-tanques, helicópteros....

Metal Slug Super Vehicle 001

Corría el año 1996 cuando el primer juego de esta famosa saga nos introducía en una selva dominada por un ejército rebelde al cual teníamos que derrotar costase lo que costase. Escenarios cargadísimos y armas de lo más variadas eran la nota que predominaba, ametralladoras, lanzallamas, bazucas con mísiles perseguidores... además de contar con un gran surtido de granadas (que nunca va mal tener algunas). Destacar el Metal Slug, mini vehículo en el cual podíamos introducirnos y nos daba más potencia de fuego y protección mientras durase la barra energía que disponía la *tanqueta*.
Ya he comentado que gráficamente era increíble, quizás destacar la música que acompaña la acción, de esas que no se olvidan. Las conversiones de turno fueron lógicamente para las consolas domésticas de **SNK, Neo Geo AES** y **Neo Geo CD**; y para **Playstation** y **Sega Saturn,** la cual con el cartucho de un mega recibía una conversión casi calcada al original arcade. Por el contrario, en **PSX,** debido a la falta de memoria gráfica, cargaba varias veces en medio de cada fase, aparte de un recorte drástico de las animaciones.

Metal Slug Super Vehicle 001- 2

La segunda parte llegaba en 1998 e incluía como novedad cuatro personajes, aunque como es lógico, en **Neo Geo** sólo se podía jugar con un máximo de dos. Esta continuación empezaba en un país árabe y continuaba en Egipto, gráficamente era muy parecido al anterior y el sistema de juego también, en esta continuación se incluían algunas diferencias, ya que era un poco más estrafalario que el anterior, pudiendo montar varios vehículos, como los camellos con cañones y enfrentarnos a momias que nos podían transformar en un trapo viviente. La música destacaba por los temas al estilo árabe y egipcio que correspondían con sus respectivas fases. Pocas novedades para este gran juego que se conversionó para **Neo Geo AES** y **Neo Geo CD.**



Metal Slug X Super Vehicle 001

Poco que comentar de esta *pseudocontinuación* que llegó en 1999, ya que en realidad es un remake de las dos partes anteriores cogiendo de base la segunda y añadiendo enemigos y vehículos del original. Una de las pocas variaciones es el color de las fases, ya que la primera fase transcurre en la noche siendo la misma que en ***MS2*** que ocurría de día. Lo pudieron disfrutar los usuarios de **Neo Geo AES** y **PlayStation.**

Metal Slug 3

En el 2000 nos llegaba el último juego de **SNK** de esta saga, que explotaba al máximo la paleta gráfica de la máquina y contaba con unos gráficos mucho más detallados y agradables que el anterior. El sistema de juego continuaba igual, pero se añadió la posibilidad de elegir varios caminos, los cuales eran muy diferentes entre ellos y cada uno tenía su dificultad; cangrejos gigantes,



insectos monstruosos y demás fauna nos ponía las cosas difíciles. La cantidad de vehículos también fue ampliada. Disponible para **Neo Geo AES** y **Playstation 2**

Metal Slug 4

En el 2002 llegaba el primer ***Metal Slug*** de **Playmore** de la mano de **Mega Enterprise**. Recuperando la esencia del primer ***Metal Slug*** pero con unos gráficos al estilo de la tercera parte, ***MS 4*** empieza en una ciudad muy parecida al estilo francés con todo lleno de vehículos para destrozar, añadiendo nuevas armas como la doble ametralladora y el debut de nuevos personajes. Además se podía subir a un sidecar y machacar al enemigo en carrera.
De momento sólo los afortunados de **Neo Geo AES** y **PC** han podido disfrutar de este gran juego (se espera la conversión para **PS2**).



Siendo una de las mejores sagas de la historia, y a pesar de su lado negativo, como son las molestas ralentizaciones y, quizás, la similitud de todas las partes, debemos recordarlos como unos juegos imprescindibles en la corta historia de los videojuegos.

Nota: Al estar centrado el dossier en **Neo Geo** (MVS/AES/CD), nos saltamos los ***Metal Slug*** de **Neo Geo Pocket**.

BEAT'EM UP

El género de los *beat em ups* en **Neo Geo** nos ofrece grandes altibajos, con un catálogo en el que se mezclan juegos muy buenos como ***Sengoku 2*** o ***Top Hunter*** y creaciones más mediocres o desaprovechadas como el reciente ***Sengoku 3***.

Ninja Combat (1990, **Alpha Densi Co.**). Un mediocre juego protagonizado por ninjas y que está disponible en **MVS, AES** y **CD**.

Burning Fight (1991, **SNK**). Un clásico juego de peleas callejeras sencillo y repetitivo, que a pesar de su gran calidad gráfica, no llegaba a las cotas de calidad de los clásicos del género de aquella época. Salió en los formatos **MVS, AES** y **CD**.



Robo Army (1991, **SNK**). Del mismo estilo que el anterior, su principal aliciente es estar protagonizado por robots y sus espectaculares gráficos, peca de ser demasiado repetitivo. Apareció en **MVS, AES** y **CD**.

Eightman (1991, **SNK**). Un variado *beat em up* lateral basado en un personaje de manga que sólo está disponible en **MVS** y **AES**.



Legend of Succes Joe, Ashita no Joe Densetsu (1991, **SNK**). Un curioso *beat em up* que mezclaba las clásicas fases de peleas callejeras con combates de boxeo. Está basado en un famoso manga y serie de animación que aquí llegamos a conocer como "El Campeón". Además de estar disponible en **MVS** y **AES** apareció una excelente conversión para **Super Famicom** que sólo tenía los combates de boxeo.

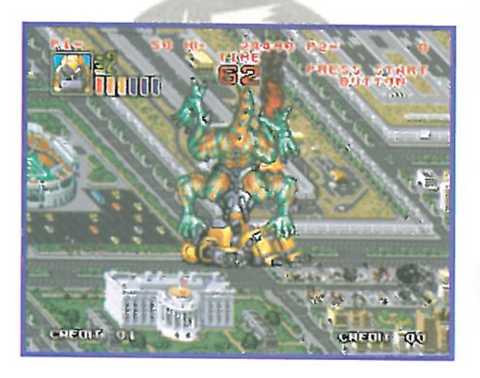


Sengoku Denshou (1991, **SNK**). ***Sengoku*** es un espectacular juego de peleas callejeras que tiene el gran aliciente de podernos transformar en varios personajes, además de tener grandes dosis de mitología japonesa. Además de salir para **MVS, AES** y **CD**, tuvo dos conversiones para **Mega CD** y **Super Famicom**.

Mutation Nation (1992, **SNK**). **Mutation Nation** es un clásico *beat em up* en el que zurramos a hordas de mutantes, resulta algo repetitivo pero es espectacular a nivel gráfico. Está disponible en **MVS, AES** y **CD**.



King of the Monsters 2 (1992, **SNK**). **SNK** nos sorprendió con ***King of The Monsters 2***, la secuela del juego de lucha tipo versus en el que se enfrentaban monstruos al estilo Godzilla. Esta vez se presenta como un brutal *beat em up* en el que arrasaremos todo tipo de escenarios. Está disponible en **MVS, AES** y **CD** y tuvo dos conversiones para ***Megadrive*** y ***Super Famicom***.



Sengoku 2 (1993, **SNK**). **Sengoku 2** es uno de los mejores beat em ups creados por **SNK**. Contaba con increíbles efectos gráficos de scalling, zooms y un espectacular desarrollo. Se mejoró, en todas las facetas, a la anterior entrega y se incluyeron nuevas transformaciones y mayores dosis de acción. Como es normal, está disponible en **MVS, AES** y **CD**.



Top Hunter (1994, **SNK**). Es considerado por muchos como el mejor juego de "peleas callejeras" del catálogo de **Neo Geo**. Se trata de un divertido título con impresionantes gráficos y acción desenfrenada. Lo mejor del juego son la variedad de acciones y los golpes especiales que teníamos a nuestra disposición, muchos de ellos sacados de los mejores juegos de lucha estilo versus de la compañía de Osaka, como por ejemplo el *zanretsu ken* de ***Art of Fighting***. Este juego apareció en **MVS, AES** y **CD**.



Sengoku 3 (2001, **Noise Factory**). Una gran decepción, que a pesar de contar con un gran diseño de personajes, nada en la mediocridad por sus poco elaborados escenarios y un desarrollo demasiado repetitivo, algo que no soluciona ni la cantidad de combos a nuestra disposición. Sólo podemos encontrarlo en **MVS** y **AES.**



LUCHA VS

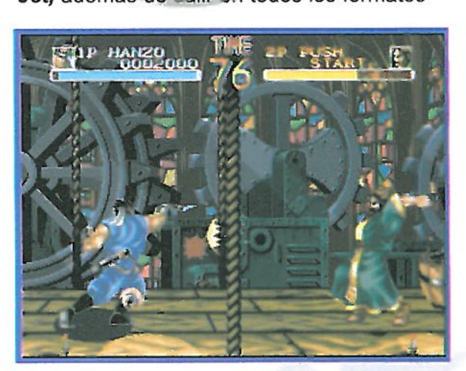
No todos los juegos de lucha de **Neo Geo** pertenecen a las grandes sagas como ***KOF***, ***Fatal Fury***, ***Art of Fighting*** o ***Samurai Spirits***, hay otros que merecen ser recordados por su calidad y grandes momentos que nos han hecho vivir.

SAGA WORLD HEROES

En 1992, la compañía **Alpha Densi CO** lanzó, en **Neo Geo,** ***World Heroes***, un clon de ***Street Fighter 2*** que daría luz a una nueva saga, con curiosos personajes y algunas brillantes ideas. Destaca su excelente acabado gráfico, música y jugabilidad. Apareció en las 3 versiones de ***Neo Geo*** y tuvo dos conversiones para **Megadrive** y **SuperFamicom.** Al siguiente año apareció ***World Heroes 2***, el regreso de Hanzou y compañía programado por **ADK**. Este juego nos sorprendió por la cantidad de movimientos que ofrecía, siendo el juego más completo y espectacular del momento. Podías hacer saltos dobles, devolver ataques y además tenía a Dio, uno de los jefes finales más difíciles que he visto en mi vida. Este juego, como es normal, apareció en las tres versiones de **Neo Geo** y tuvo dos conversiones, una para **Turbo Duo** y otra para **SuperFamicom**. La tercera entrega vio la luz en 1994 y se llamó ***World Heroes 2 Jet***, con nuevos personajes y un sistema de combate de tres contra tres en un espectacular torneo repleto de sensacionales intros. Éste es, para muchos, el mejor juego de la saga, recordando mucho el genial bonus en el que tenemos que parar a un toro. ***WH2 Jet,*** además de salir en todos los formatos de **Neo Geo,** tuvo una sensacional conversión para **Game Boy.** En 1995, **ADK** lanzó el último episodio de la saga, ***World Heroes Perfect***, que incluía superataques especiales como principal novedad, además de que el argumento nos proponía un viaje en el tiempo. Este juego fue el último de la saga que también está en las tres versiones de **Neo** y tuvo una excelente versión para **Sega Saturn**.

SAGA LAST BLADE

Last Blade, conocido en Japón como ***Bakumatsu Roman-Gekka no Kenshi***, apareció en 1997 como la saga sucesora de los exitosos ***Samurai Spirits***. El juego posee geniales gráficos estilizados, con unos personajes diseñados más al estilo ***KOF,*** que poseen varios estilos de lucha, en los que pueden predominar las combinaciones o la potencia. El juego se basa en la época en la que está basado el manga de ***Rurouni Kenshin***, que inspiró a muchos de los personajes del juego, cosa curiosa, pues lo mismo le pasó al autor del manga al inspirarse muchas veces en los de ***Samurai Spirits***. Este sensacional juego apareció en las tres formas de **Neo Geo** y **PSX.** La segunda entrega vio la luz al año siguiente y se llamó ***Bakumatsu Roman-Dai Ni Maku Gekka no Kenshi***. En esta segunda parte se mejoró el sistema de combate y se incluyeron nuevos personajes. Este sensacional juego apareció como siempre en todos los formatos de **Neo** y en **Dreamcast**, versión que incluía un curioso juego de cartas e ilustraciones.





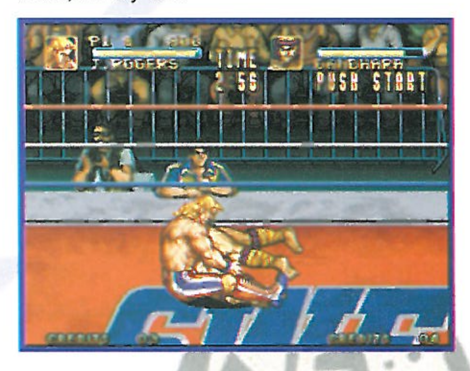




MÁS JUEGOS DE LUCHA

King of The Monsters (1991, **SNK**). Juego de lucha versus de monstruos, que pasó sin pena ni gloria por el escaso carisma de los personajes y su jugabilidad. Disponible en **MVS**, **AES** y **CD**, además de dos conversiones para **Megadrive** y **SuperFamicom**.

Fire Suplex (1993, **SNK**). Conocido aquí como ***3 Count Bout***, **SNK** nos ofreció un bombazo de juego de Wrestling en forma de *100 Mega Shock*, con impresionantes gráficos (el tamaño de los sprites asustaba) y geniales personajes. Este juego se lanzó en **MVS**, **AES** y **CD**.



Agressors of Dark Combat (1994, **ADK**). Un curioso y original juego de lucha en el que nos podíamos mover por todo el escenario. Contaba como curiosidad con la presencia de Fuuma de ***World Heroes***. Está disponible en **MVS**, **AES** y **CD**.

Fighters History Dinamite (1994, **Data East**). Secuela del famoso arcade ***Fighter´s History*** de **Data East**, juego que produjo un problema judicial entre **Capcom** y esta compañía por motivo de un pleito por plagio. Este juego contaba con el legendario Karnov como personaje seleccionable y tiene una gran banda sonora en su versión CD. Además de estar disponible para **MVS**, **AES** y **CD** apareció en una gran conversión en **Sega Saturn**.

Fight Fever (1994, **Viccom**). También conocido como ***Crystal Legacy,*** es una auténtica rareza. Sólo está disponible en formato **MVS**.

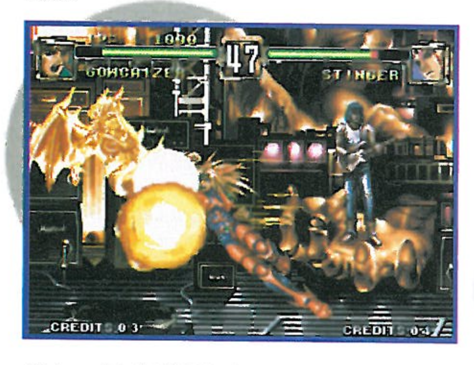
Savage Reign (1995, **SNK**). Un gran juego de lucha de impecable factura técnica, que tenía a Hayate como principal protagonista y estaba acompañado por otros curiosos personajes. Destaca su espectacular desarrollo y su tremenda dificultad. Está disponible en **MVS**, **AES** y **CD**.

Double Dragon (1995, **Technos Japan**). Nueva versión del clásico de esta compañía,

que esta vez aparece en forma de juego de lucha tipo versus. Destaca el carisma de sus dos protagonistas y los geniales *remakes* de la música de la saga ***Double Dragon***, melodías que alcanzan su máximo esplendor en la versión de CD. Disponible en **MVS**, **AES** y **CD**. Hubo una conversión para **PSX**.



Voltage Fighter Gowcaizer (1995, **Technos Japan**). Conocido también como ***Choujin Gakuen Gowcaizer,*** este juego nos divertirá por los estrafalarios superhéroes que lo protagonizan y su tremenda banda sonora, increíble en CD. Disponible en **MVS**, **AES** y **CD**. Apareció una horrenda conversión para **PSX**.



Galaxy Fight (1995, **Sunsoft**). Un juego de lucha normalito que tiene una buena banda sonora y extraños personajes como protagonistas. Disponible en **MVS**, **AES** y **CD**. Tuvo dos buenas conversiones para **PSX** y **Saturn.**

Far East of Eden: Tengai Makyou-Shin Den (1995, **Hudson**). Soberbio juego de lucha conocido en estos lares como ***Kabuki Klash*** y que está basado en una famosa serie de juegos de rol japoneses de **Hudson**. El juego presenta unos divertidos



personajes estilo manga y es tremendamente jugable y adictivo, una de las joyas del género no programadas por **SNK**. Apareció en **MVS, AES** y **CD**. También hay una versión para **Turbo Duo** que precisa la tarjeta arcade para funcionar.

Kizuna Encounter (1996, SNK). También conocido como ***Super Tag Battle*** resulta ser, en teoría, la secuela de ***Savage Reign***. Este juego es muy poco conocido, pero es sin duda una auténtica maravilla. Un genial juego en el que podemos intercambiar a nuestro personaje en combate, al estilo de ***X-Men vs Street Fighter*** y que contaba con unos espectaculares gráficos y gigantescos personajes. Apareció sólo en **MVS** y **AES**.



Ninja Masters (1996, **ADK**). Más conocido en su versión de CD, que daba una pobre impresión ofrece otra cara en la versión **MVS** y **AES**, mucho más espectacular y adictivo. Este juego está buscadísimo en **AES** y su cotización, a pesar de no llegar a las cifras astronómicas de ***Metal Slug,*** es muy alta. Disponible, como ya hemos mencionado, en los tres formatos posibles.



Breakers (1996, **Visco Games**). Original y bien desarrollado arcade de lucha que sólo fracasa en la falta de originalidad. Si hubiera tenido más personalidad habría brillado con luz propia en el género. Disponible en **MVS**, **AES** y **CD**.

Ragnagard (1996, **Saurus**). Juego de lucha realmente de mal gusto, con personajes renderizados y que no merece la pena ni comentar. Disponible en **MVS**, **AES** y **CD**. También lo tuvimos que soportar en **Sega Saturn**.

Waku Waku 7 (1996, **Sunsoft**). Sensacional y original juego de lucha con interesantes combos y un sistema de juego tremendamente adictivo. Lástima que tuviera pocos personajes. Disponible sólo en **MVS** y **AES**. **Sunsoft** hizo una buena conversión del juego para **Sega Saturn**.



Breakers Revenge (1998, **Visco Games**). Secuela de ***Breakers*** con nuevos personajes y más golpes. Al igual que su antecesor, es un gran juego de buena factura técnica. Disponible sólo en **MVS**.

Rage of the Dragons (2002, **Evoga Entertainment**). Reciente y nuevo juego de lucha protagonizado por personajes de **Double Dragon**. Similar en algunos aspectos a **Mark of The Wolves**, es un divertido juego de lucha al que le falta algo para estar con los grandes. Disponible en **MVS** y **AES**.



Matrimelee (2003, **Playmore**). Llamado en Japón ***Shin Gokestuji Ichizoku Toukon Matrimelee***, llega la nueva entrega de la saga conocida en occidente como ***Power Instinct***, en un fenomenal juego de lucha, tremendamente adictivo y completo, que incluye a los personajes más clásicos de esta saga. Disponible en **MVS** y **AES**.





SHOOTERS

Cyber-Lip **(1990, SNK).** Programado por **SNK,** teníamos que liquidar a todo el que se cruzase en nuestro camino, de estética totalmente futurista y con la incursión de varias armas. Teníamos un arcade en toda regla, quizás los gráficos no fuesen su mejor característica, pero era muy adictivo y divertido. Lanzado en **MVS**, **AES** y CD.



Nam-1975 **(1990, SNK).** Programado por **SNK** siendo una copia descarada del mítico y superior ***Cabal***, no aportaba nada al género y llegaba a hacerse aburrido. Mediante un punto de mira teníamos que derrotar a un ejército de malosos. Lanzado en **MVS**, **AES** y CD.

Ghost Pilots **(1991, SNK).** Uno de los primeros shoters que aparecieron para **Neo Geo** fue ***Ghost Pilots***, de la mano de la propia **SNK**. Todo transcurría con un *scroll* vertical y venía a ser una especie de ***1942***, pero mejorado gráficamente, nostálgicamente no llegaba a superar al clásico de **Capcom**. Lanzado en **MVS**, **AES** y CD.



Alpha Mission II (ASO II – Last Guardian) **(1991, SNK).** Juego de *scroll* vertical con unos gráficos muy pobres y también programado por la misma **SNK.** Lo único a destacar es la capacidad de nuestra nave para poder unir piezas y transformarnos en una nave más poderosa. Lanzado en **MVS**, **AES** y CD.

Andro Dunos **(1992, Visco).** Programado por **Visco** con *scroll* horizontal y una calidad gráfica bastante deplorable, para ser un cartucho de 50 mil *chuflas.* El sistema de armas era lo único que se podía aprovechar, ya que podíamos elegir cuatro tipos diferentes de esquema y a su vez cuatro armas. Lanzado en **MVS** y **AES**.

Viewpoint **(1992, Sammy). Sammy** nos deleitaba con uno de los mejores juegos de **Neo Geo** y de la historia de los *Shooters*, usando una técnica isométrica y unos gráficos prerrenderizados, daba un *look* muy particular además de ser muy adictivo. Cabe destacar la elevada dificultad que atesoraba. Lanzado en **MVS, AES, CD** y conversionado a **Megadrive** y **PSX.**



Last Resort **(1992, SNK).** Con una primera fase muy parecida a ***Neo-Tokyo*** de **Akira**, teníamos que destruir las naves alienígenas y con formas biónicas. Un juego clónico de ***R-Type***, pero con una calidad apabullante en todos los sentidos. Lanzado en **MVS**, **AES** y CD.



Ninja Commando **(1992, Alpha Denshi Co). Alpha Denshi Co**. se encargó de realizar este clásico *Shooter* con perspectiva vertical y visto desde la espalda de nuestro jugador. Ofrecía gran adicción y podíamos elegir qué personaje llevar de entre tres posibles. Lanzado en **MVS**, **AES** y CD.

Zed Blade (Operation Ragnarok) **(1994, NMK).** De la mano de **NMK**, con una música de lo más extraña para un videojuego de naves y de *scroll* horizontal. Pasó con más pena que gloria debido a lo aburrido que era y fue un fracaso total. Lanzado en **MVS** y **AES**.

Aero Fighters 2 **(1994)** y ***Aero Fighters 3*** **(1995).** También llamados ***Sonic Wings*** debutaban en **Neo Geo** de la mano de **Video System Co**, ambos muy parecidos entre sí con scroll vertical. Nos ofrecían fases muy cortas con unos engendros mecánicos antológicos, con especial mención a los enormes *Final Bosses*. Teníamos para elegir una gran colección de cazas diferentes y, dependiendo del que escogiésemos, disponíamos de diferentes disparos y bombas. Comodetalle, comentar que en **Saturn** y **Playstation** apareció un recopilatorio que era un remake de las tres partes, la aparecida en recreativa y las dos con el *Hardware* de la **Neo Geo**. Lanzados en **MVS**, **AES** y CD.



Pulstar **(1995, Aicom).** Si un *Shooter* ha tenido éxito en una placa **Neo Geo**, éste ha sido sin duda ***Pulstar*. Aicom** calcó el planteamiento de ***R-Type,*** no en vano fue creado por el mismo equipo que desarrolló el legendario *Shooter* de **Irem**. Este remake elevaba la calidad gráfica de ***R-Type*** a cotas altísimas y, como ya he dicho, seguía el mismo esquema, por lo que se convirtió en un arcade de lo más importante. Lanzado en **MVS**, **AES** y CD.



Shock Troopers (1997, Saurus). Saurus, una compañía desconocida para la mayoría, programó ***Shock Troopers*** . Se puede considerar como una evolución de ***Ninja Commando,*** ya que se parecía mucho en el desarrollo e incluso en la forma de jugar, aunque técnicamente no tenían ni punto de

comparación. Fuera de Japón tuvo mucha aceptación y se ha convertido en un clásico. Como detalle, destacar la posibilidad de elegir al prota entre 8 disponibles. Lanzado en **MVS**.

Shock Troopers 2 **(1998, Saurus)**. Esta continuación seguía la misma premisa que el anterior, pero con un lavado de cara más parecido a ***Metal Slug***. Aunque seguía siendo un *shooter* vertical, el estilo desenfadado de los protagonistas, que esta vez eran 4, y el diseño de los enemigos que parecía más infantil, aunque no menos divertido, lo convirtió en otro de los clásicos de esta gran y legendaria **Neo Geo**. Lanzado en **MVS** y **AES**.



Blazing Star **(1998, Yumekobo).** **Yumekobo** presentaba ***Blazing Star,*** un genial *shooter* de *scroll* horizontal que puede considerarse el sucesor de ***Pulstar***. Con unos coloridos gráficos, frenética acción, algún *Final Boss* gigantesco y la posibilidad de elegir entre 6 naves disponibles (cada una con potencia de fuego distinta) lo convertían en una maravilla. Lanzado en **MVS** y **AES**.



Captain Tomaday **(1999, Visco). Visco** nos ponía en la piel de ¡¡un tomate volador con brazos y piernas!! Teníamos que acabar con un ejército de murciélagos, calabazas, cyborg-zanahorias... En fin, una ida de olla, bastante simple y muy repetitivo. Lanzado en **MVS**.

Prehistoric Isle 2 **(1999, Yumekobo).** **Yumekobo** repetía con la segunda parte de un clásico, el problema de esta continuación eran los gráficos prerenderizados que parecían sacados de muñecos de plastilina y que dejaban bastante mala impresión, además de no gozar de mucho éxito. Nada comparable al juego original, siendo una gran ejemplo de cómo destrozar clásicos. Lanzado en **MVS**.

Strikers 1945 Plus **(1999, Psikyo).** **Psikyo** programó un juego muy parecido a los clásicos ***Aero Fighters,*** pero con el toque de esta genial compañía, es decir, con millones de disparos por esquivar. Lanzado en **MVS**.



PLATAFORMAS

Magician Lord (1990 - **Alpha Denshi Co**).
Magician Lord es uno de los primeros juegos de **Neo Geo**.
Manejábamos un mago con posibilidad de transformarse en varias formas, volviendo a la normalidad al ser golpeado un par de veces, cosa no muy difícil debido a la gran dificultad de este título.
Fue lanzado en **MVS**, **AES** y **Neo Geo CD**. En Europa se lanzó en un pack de **Neo Geo AES** y ***Magician Lord***.



Blue's Journey (***Raguy***) (1990, **Alpha Denshi Co**).. De todos los títulos que ha tenido **Neo Geo**, éste es el que mejor encaja en el concepto que tenemos por "juego de plataformas". La mejor habilidad de nuestro simpático personaje, era reducir su tamaño para entrar por lugares de otra forma inaccesibles.
Fue lanzado en **MVS**, **AES** y **Neo Geo CD**.



Spinmaster (Miracle Adventure) (1993, **Data East**). ¿Quién puede olvidarse del "juego de los Yo-Yos"?. Encontrar ***Spinmaster*** en un salón recreativo equivalía a gastarse unas monedas en él. Adictivo como él solo, su jugabilidad era a prueba de bombas. Consistía en ir eliminando a todo bicho andante mientras esquivábamos los peligros de cada fase.



Lástima que no se lanzó en **Neo Geo CD** para los bolsillos más modestos. Hoy en día no es un cartucho nada barato.

Ganryu (Musashi Ganryuuki) (1999, **Visco**). Aunque no se pueda considerar al 100% un juego de plataformas, ***Ganryu*** tenía algunas características típicas de éstos. Se nos daba la posibilidad de manejar un samurái o una ninja, ambos con características muy parecidas.
Ganryu mezclaba elementos de la saga ***Shinobi*** con el gancho típico de ***Bionic Commando*** de **Capcom**.
Sólo fue lanzado en **MVS**.



DEPORTIVOS

Uno de los géneros más fructíferos en la historia de los videojuegos ha sido siempre el género deportivo, y **NeoGeo,** como todo sistema que se precie, disponía de un largo catálogo con títulos de lo más variado.

Super Sidekicks (1992) (MVS,AES,CD)

En 1992 **SNK** lanzaba el que sería uno de los juegos de fútbol más arcade de todos los tiempos.

Super Sidekicks, era un título, el cual rebosaba jugabilidad por los cuatro costados, su escasez de opciones y de estrategias hacían aún más atractivo el simple control y la velocidad del juego.

En nuestro equipo disponíamos de un **ACE** o capitán, el cual era el mejor dotado y por tanto el más capaz de llevarnos a la victoria. Los árbitros rara vez participaban en el encuentro, todo ello para que los 5 minutos que duraban los partidos fueran de lo más intensos posibles.



Super Sidekicks 2 (1994) (MVS,AES,CD)

Super Sidekicks 2, era un juego bastante parecido a la primera entrega. Como grandes novedades teníamos, una ligera mejora gráfica, la posibilidad de elegir una característica más alta (velocidad, chute, etc.). Y una de las más remarcables es sin lugar a dudas la inclusión del modo "oportunidad", con la cual si pulsábamos el botón de chute en el momento adecuado, había un cambio de vista del campo, veíamos todo mucho más grande desde la espalda de nuestro jugador y teníamos un punto de mira, el cual podíamos colocarlo donde quisiéramos y disparar para marcar.



Super Sidekicks 3 – The Next Glory (1995) (MVS,AES,CD)

La tercera entrega de la saga se ponía a la venta sin apenas novedades. Se elevó el número de selecciones de las 48 habituales, hasta las 60, y realmente ninguna novedad más destacable.

Ultimate 11 – The SNK Football Championship (1996) (MVS,AES)

Ultimate 11, no fue una simple actualización como ya empezaba a ser costumbre. Para esta ocasión **SNK** decidió hacer un juego totalmente nuevo, eso sí, manteniendo las señas de identidad de la saga.

Lo que más destacaba a primera vista era sin duda los gráficos, los cuales pasaron a tener un aspecto cercano a los *3D* (tipo ***Operation Ragnagard***). Éstos le otorgaban una mejor animación, pero un aspecto algo raro, a destacar el detalle de los escenarios que era bastante elevado.

La jugabilidad también fue cambiada, se incluyeron barras de energía para los **ACE**. Las selecciones se volvieron a aumentar hasta la friolera de 80.

El espiritu en sí seguía siendo el mismo, pero esta entrega fue sin duda alguna la que menos popularidad obtuvo.



Neogeo Cup 98 (1998) (MVS,AES)

Tras el fracaso de la quinta entrega, **SNK** quiso darle una buena despedida a su saga futbolística.

Para hacer tal cosa volvió a los inicios, y aprovechando el tirón del **Mundial de Francia 98**, ***cogió Super Sidekicks 3*** y volvió a repetir la fórmula que años atrás había funcionado a la perfección. Poca simulación y mucha, mucha diversión. Un juego de lo más arcade, marca de la casa.

Windjammers (1994) (MVS,AES,CD)

Windjammers, es sin lugar a dudas uno de los juegos más adictivos de todo el catálogo de **NeoGeo**.



Una idea original surgida de una mezcla del mítico ***Pong*** con **Voley Playa** y un toque de lucha.

La idea es bien sencilla, utilizar nuestros reflejos, astucia y fuerza para conseguir que el *frisbee* se hunda en la portería rival o caiga en el suelo del campo contrario, todo ello amenizado con tiros especiales y un ritmo frenético.

Se podría decir que ***Winjammers*** es el típico juego que cuando le coges el gustillo no puedes dejar de jugar un partido tras otro, y si además juegas con algún amigo, el vicio se multiplica.

Y MÁS JUEGOS DE DEPORTES...

Riding Hero (1990, **SNK**) era un juego de motociclismo muy al estilo de ***Hang-On***, el cual no aportaba nada nuevo al género. Fue lanzado en *MVS/AES/CD.*

Baseball Stars Professional (1990, **SNK**). Uno de los deportes con más fama en Japón es el béisbol, y en **Neogeo** aparecieron unos cuantos títulos basados en él. Éste fue primero y también el más limitado. Fue lanzado en *MVS/AES/CD.*

Top Players Golf (1990, **SNK**). Éste fue un juego de golf de lo más normalito, de los que hay a montones para cualquier plataforma. No destacó por nada en especial. Fue lanzado en *MVS/AES/CD.*

Super Baseball 2020 (1991, **Pallas**). Otro juego dedicado al mundo del béisbol, esta vez usando robots como jugadores de reclamo. Fue lanzado en *MVS/AES/CD* y se conversionó para **MegaDrive y Super Famicom**.

Trash Rally (1991, **Alpha Denshi CO**). Éste

era un juego basado en el mundo de los rallys, aunque por el tamaño de los coches y algunos detalles más, no dejó de ser un juego del montón. Fue lanzado en *MVS/AES* y en *CD* bajo el nombre de ***Rally Chase***.

League Bowling (1991, **SNK**). Éste fue un juego realmente divertido y con unas animaciones muy graciosas, todo para pasárselo bien con las limitaciones que puede tener el juego de los bolos. Fue lanzado en *MVS/AES/CD*.



Baseball Stars 2 (1992, **SNK**). La segunda entrega del juego de béisbol de **SNK**, fue todo un acierto, mejores gráficos, animaciones durante la acción... Sin lugar a dudas uno de los mejores juegos de este género. Fue lanzado en *MVS/AES/CD*.



Football Frenzy (1992, **SNK**). Otro deporte que no se escapó fue el fútbol americano, un juego realmente difícil y aburrido para la gente que no conozca las reglas, pero muy divertido para los aficionados a él. Fue lanzado en *MVS/AES/CD*.

Soccer Brawl (1992, **SNK**). Uno de los mejores juegos deportivos fue sin lugar a dudas éste. Para **SNK**, aficionada a incluir robots en todos los deportes, fue todo un acierto incluirlos aquí en lugar de poner personas, ya que éstos eran mucho más espectaculares con sus tiros especiales y demás. Fue lanzado en *MVS/AES/CD*.



Power Spikes 2 (1994, **Video System**). Éste es uno de los más adictivos juegos de voleibol de todos los tiempos. En ***Power Spikes 2*** podíamos elegir entre tres ligas: hombres, mujeres y robots, estos últimos con un gran abanico de tiros especiales. Fue lanzado en *MVS/CD*.



Street Hoop (1994, **Data East**). Este título es otro de los grandes clásicos de **NeoGeo**. Un juego de baloncesto callejero de 3 vs 3, donde se podían hacer todo tipo de jugadas y, lo más importante, los tiros especiales. Fue lanzado en *MVS/AES/CD*.

Goal Goal Goal! (1995, **Visco**). Otro título más del deporte rey. Imitando a la perfección la jugabilidad de la saga de **SNK *Super Sidekicks***, no aportaba nada nuevo. Fue lanzado en *MVS*.

Stakes Winner (1995, **Saurus**). Otro de los extraños géneros que les gustan desde siempre a los japoneses son los juegos de carreras de caballos. Fue lanzado en *MVS/AES/CD*. Y fue conversionado a **Sega Saturn**.

Neo Drift Out: New Technology (1996, **Visco**). Sin lugar a dudas el mejor juego de conducción de **NeoGeo** dedicado al mundo de los rallys. Cogíamos uno de los coches del mundial y a volar sobre asfalto, tierra o nieve. Todo ello en una vista isométrica muy correcta. Fue lanzado en *MVS/CD*.



Neo Turf Masters (1996, **Nazca**). Otro juego de golf esta vez programado por **Nazca**. Un juego clásico, esta vez aderezado con una buena cantidad de ilustraciones y animaciones que nos ayudarán a entrar en la "acción". Fue lanzado en *MVS/AES/CD*.

Over Top (1996, **ADK**). Éste era un juego de conducción bastante peculiar, ya que escogíamos vehículo de una variedad bastante rara y nos lanzábamos en una carrera contrarreloj. También con vista isométrica. Fue lanzado en *MVS/AES/CD*.

Pleasure Goal (1996, **Saurus**). Otro juego de fútbol con un estilo arcade muy pronunciado, esta vez con la novedad de enfrentar a equipos de 5 jugadores en un pequeño terreno de juego. Fue lanzado en *MVS/CD*.

Stakes Winner 2 (1996, **Saurus**). Ésta fue la continuación del juego de carreras de caballos de **Saurus**. Fue lanzado en *MVS/AES*. Fue conversionado tanto para **Playstation** y **Saturn**.

Super Dodge Ball (1996, **Technos**) es un juego de balón prisionero, el cual rebosaba jugabilidad por los cuatro costados, así como unos muy cuidados gráficos y una gran variedad de golpes especiales. Fue lanzado en *MVS*.



World Soccer 96 (1996, **Tecmo**), uno de los peores juegos de fútbol del catálogo **NeoGeo**. Como única novedad la inclusión de un modo de regate de uno contra uno. Fue lanzado en *MVS*.

Battle Flip Shot (1998, **Visco**), **Visco** quiso conseguir el éxito de **Data East** haciendo un clon de ***Windjammers***, pero la verdad es que no le salió demasiado bien la jugada. Fue lanzado en *MVS*.

Bang Bead (2000, **Visco**). Segunda entrega de ***Battle Flip Shot***, obteniendo los mismos resultados que el anterior. Fue lanzado sólo en *MVS*.

Jockey Grand Prix (2001, **Aruze/Brezza Soft**). La despedida del género no podía ser de otra manera que con otro título de carreras de caballos. Se nota que les gustan las apuestas. Lanzado en *MVS*.



PUZZLES, QUIZ Y TABLERO

Aunque **Neo Geo** sea una máquina más enfocada a la lucha, juegos de acción y deporte; también ha tenido una buena ración de juegos de inteligencia.

***Mahjong Kyo Retsuden* (1990, SNK).** Uno de los primeros juegos de puzzles fue este juego de Mahjong, que no vamos a profundizar en él, debido a que para el público occidental es imposible jugarlo. Editado para **(MVS, AES, CD)**.

***Minnasan no Okagesama Desu* (1990, Monolith Corp)**. Otro juego de *Mahjong*, que no necesita más comentarios. Programado para **(MVS, AES)**.

Puzzled (Joy Joy Kid)* (1990, SNK). SNK** programó en 1990 esta versión del ***Tetris aunque le añadió alguna novedad, gráficamente simple pero con la adicción que ofrece todo lo relacionado con el ***Tetris,*** se puede considerar uno de los mejores juegos de puzzles para **Neo Geo**. Las versiones disponibles fueron **(MVS, AES, CD).**

Baka Tonosama Maajyan Manyuuki (1991, Monolith Corp.) Tercer juego de Mahjong que no merece la pena comentar, lo único gracioso es el protagonista que parece una *Geisha* en tío. Lanzado para **(MVS, AES).**

***Quiz Daisousa Sen* (1991, SNK).** El primer juego de preguntas y respuestas de **NeoGeo**, este tipo de juegos es odiado por los occidentales pero que en Japón siempre son bien recibidos. Disponible en **(MVS, AES).**

***Quiz Meintantei Neo & Geo - Quiz Daisousa Sen part 2* (1992, SNK).** La continuación del **Quiz Daisousa Sen** apareció un año más tarde y seguía la misma temática pero con un apartado gráfico mejorado. Editado para **(MVS, AES).**

Gururin* (1994, Face).** Uno de los juegos más extraños es este ***Gururin, muy parecido al ***Columms*** de **Sega** pero en lugar de gemas ¡¡nos caen personas!!!. Reyes, caballeros, ninjas, señoras de la limpieza, princesas, magos, toda la corte nos llueve y debemos de hacer tríos de un mismo personaje como mínimo para que desaparezcan. Disponible sólo para **(MVS).**

***Jyanshin Densetsu - Quest of Jongmaster* (1994, Aicom).** Cuarto juego de Mahjong que aunque sigue la misma temática que todos, introduce un mundo parecido a los típicos *RPG,* acompañado de unos gráficos bastantes graciosillos. Lanzado para **(MVS, AES, CD).**

Puzzle Bobble (Bust-A-Move)* (1994, Taito).** De la mano de **Taito** nos llegaba este divertidísimo juego de puzzle, en el cual ,los protagonistas eran ni más ni menos que los dragoncillos del carismático ***Bubble Bobble. Nuestro cometido es eliminar todas las burbujas que se encuentran en la zona superior de la pantalla, lanzando otras del mismo color para provocar que se eliminen. Puro vicio y uno de los mejores juegos de puzzles de la historia y, lógicamente, de **NeoGeo**. Disponible para **(MVS, CD, 3DO, Game Boy, PC, Super Famicon, Wonderswan, Game Gear).**

***Chibi Marukochan Deluxe Quiz* (1995, Takara). Takara** probó suerte con otro juego de preguntas y respuestas pero esta vez basado en una especie de programa televisivo, gráficos curiosos para un juego imposible de disfrutar si no sabes japonés. Lanzado para **(MVS, AES, CD).**

Puzzle De Pon* (1995, Visco).** Este juego se puede considerar una copia descarada de ***Puzzle Bobble ya que es igualito al original de **Taito,** lo único diferente es la falta de los dinosaurios, substituidos por unos hombrecillos sin carisma, una burda copia. Sólo se editó para **(MVS).**

Quiz King of Fighters (1995, Saurus). Saurus se hizo con la licencia más carismática de **SNK** para ofrecernos un juego de preguntas acerca del universo **KOF** y otros temas. Lanzado para **(MVS, AES, CD).**

Syougi No Tatsujin - Master of Syougi (1995, ADK/SNK). Este título es una especie de ajedrez japonés, muy difícil de entender para el público occidental **(MVS, AES, CD)**

***Magical Drop 2* (1996, Data East), Data East** programó este genial y carismático título, en el cual tenemos que coger las burbujas de la parte superior de la pantalla y soltarlas contra las del mismo color, al formar 3 o más se destruyen, un auténtico vicio en donde la velocidad e inteligencia juegan un papel decisivo. Disponible en **(MVS, AES, CD, PSX, Saturn).**

***Twinkle Star Sprites* (1996, ADK).** Uno de los juegos más extraños que he visto, este título es una especie de juego de naves más un juego de puzzles. Debes de ir matando enemigos y haciendo combos para ponerle las cosas chungas al *player* contrario, gráficos pequeños pero detallados y coloridos.



Lanzado para **(MVS, AES, CD, Saturn, Dreamcast).**

***Neo Mr Do!* (1996, Visco).** Título rarísimo de encasillar en el que con una perspectiva parecida a un Pacman debemos de comernos el escenario. Bastante simple y monótono, sólo disponible en **(MVS).**

Pop 'n Bounce (Gapporin)* (1997, Video System Co.).** Basado claramente en un juego clásico como es ***Arkanoid, este título de ***Video System*** sustituye los ladrillos por ¡pingüinos!, copiando todo el desarrollo del original de **Taito**. Lanzado para **(MVS, AES)**

***The Irritating Maze (Ultra Denryu Iraira Bou)* (1997, SNK / Saurus).** Curioso juego en el cual llevamos una especie de esfera y la tenemos que guiar por todo el escenario sin chocar con ningún obstáculo. Lanzado para **(MVS, AES, N64).**

Magical Drop 3* (1997, Data East).** Continuación de ***Magical Drop. Esta secuela se basa en el mismo sistema de juego aunque gráficamente muy superior al anterior. Cuenta con gráficos de fondo que reaccionan a nuestros movimientos, 17 personajes para elegir a cual más entrañable y varios modos de juego, imprescindible. Disponible para **(MVS, AES, PSX, Saturn).**



Money Puzzle Exchanger (Money Idol Exchanger)* (1997, Face).** Una copia del sistema de juego de ***Magical Drop pero con algunos cambios. Esta vez nuestros personajes son *peponas* que deben de hacer combinaciones con monedas en lugar de las burbujas del ***Magical Drop***. Disponible en **(MVS, PSX, Gameboy).**

***Puzzle De Pon R* (1997 Visco),** Prácticamente idéntico al anterior y que no aporta ninguna novedad sustanciable. Lanzado para **(MVS).**

Puzzle Bobble 2 (Bust-A-Move Again) (1999 Taito). La continuación de los dinosaurios *pincha-globos* no ofrecía ninguna novedad, aunque al principio de la partida podíamos elegir combatir contra la máquina o completar un modo historia. Lanzado para **(MVS, PSX, Saturn, PC).**

OTROS

En esta sección hemos incluido una selección de algunos títulos que no han encajado en ningún género anterior, bien por tener una temática algo distinta o por ser rarezas.

***The Super Spy* (1990, SNK)**. Este juego se puede considerar atípico, debido al sistema de juego que ofrece. Sólo podemos ver los brazos de nuestro personaje, es como si viésemos en primera persona. Durante el juego nos atacarán terroristas que tienen secuestrados a muchos padres de familia. Tenemos que eliminar a los malosos con la ayuda de nuestros puños, patadas y armas varias como cuchillos o pistolas. Lanzado para **(MVS, AES, CD).**

Crossed Swords* (1991, Alpha Denshi Co.).** Juego con la misma temática que el anterior pero basado en un mundo medieval. Debemos enfrenarnos a los típicos enemigos de esta clase de juegos. No aportaba nada substanciable como el original ***The Super Spy pero es bastante jugable. Editado para **(MVS, AES, CD).**

Panic Bomber* (1994, Eighting / Hudson).** El mítico ***Bomberman no podía faltar en **NeoGeo**, la única diferencia es que en esta versión se ha optado por usar al carismático Bombardero en un juego de Puzzles, tomando como base ***Puyo Puyo*** y substituyéndolo por los cabezones de los personajes de ***Bomberman***. Lanzado para **(MVS, AES, PC Engine CD y Virtual Boy).**

Neo Bomberman* (1997, Hudson).** Tres años más tarde ***Bomberman volvería en su estado puro, siguiendo el esquema clásico de todos los juegos, pero con unos gráficos muy pulidos y detallados nos volvía a deleitar como con los títulos anteriores. Lanzado para **(MVS).**



Nightmare in the Dark* (2000, Eleven / Gavaking).** Una de las sorpresas del año 2000, siendo un claro clónico de ***Snow Bross, ya que repite el mismo sistema de juego pero ambientado en cementerios y sitios oscuros, intentando aniquilar zombis y demás seres de ultra tumba. Se dejaba jugar y era muy divertido. Disponible en **(MVS).**

***V-Liner* (2001, Dyna/Brezzasoft).** Los juegos de máquinas tragamonedas son muy populares en todo el mundo y **NeoGeo** no se podía quedar sin ninguno, gráficamente de lo más simple. **(MVS, AES).**

Zupapa!* (2001, SNK).** Otro clónico de ***Snow Bross pero esta vez llevamos una estrella de protagonista. Gráficos coloridos y muy adictivo, fue uno de los últimos juegos de **NeoGeo**, aunque está hecho desde 1994. Disponible en **(MVS).**



EXCLUSIVOS NEO GEO CD

Para potenciar las ventas de **Neo Geo CD**, se lanzaron una serie de títulos exclusivos para esta consola. Aquí los tenéis todos:

Crossed Swords 2 (1995, **ADK**). El primer lanzamiento exclusivo para **Neo Geo CD** fue este juego, en un intento de potenciar las ventas de la consola.

Band of the Fighters (1995, **SNK**). Una rareza que tampoco puede considerarse como un juego, lo más destacable era su banda sonora, que tomaba temas de ***King of Fighters***.

Final Romance 2: Idol Mahjong (1995, **Video System Co.**). Un juego de Mahjong, pero con un nivel gráfico por encima de los clásicos de este tipo de juegos. Tuvo éxito y se conversionó a **3DO** y **Saturn**.

Neo-Geo CD Special (1995, **SNK**). Más que un juego, se trataba de la única demo que tuvo esta consola. Athena nos daba a elegir entre 6 demos: ***AOF 2***, ***Fatal Fury 3***, ***Samurai Shodown***, ***KOF'95***, ***Super Sidekicks 3*** y ***Top Hunter***.

ADK World (1995, **ADK**). Un juego de variedades, en donde los personajes de ***World Heroes*** eran los anfitriones. Incluía varios mini juegos, galerías y una descripción de los títulos de **ADK**.

Oshidashi Zintrick (1996, **ADK**). Curioso y adictivo juego de puzzle, que fue cancelado en **MVS** para ser un lanzamiento exclusivo de CD.



Ironclad (***Chotetsu Brikin'ger***) (1996, **Saurus**). Uno de los juegos más difíciles de encontrar de **Neo Geo CD** y uno de los mejores *shooters* de su catálogo.

King of Fighters' 96 Neo Geo Collection (1996, **SNK**). No era exactamente un juego, se trataba de una especie de enciclopedia de ***KOF'96***, en donde podíamos ver todos los movimientos, escuchar la música, voces, arte, movimientos y alguna cosa más.

Ryuuko No Ken Gaiden (***Maniac Collection***) (1996, **SNK**). Esta edición especial, exclusiva para **Neo Geo CD**, consistía en el juego, una bonita caja de cartón, un libreto y una moneda réplica a la que usaba Robert García en el juego.

Samurai Spirits Amakusa Kohrin Special (1997, **SNK**). Simplemente era ***Samurai Spirits IV*** con el añadido de Cham Cham. Fue conversionado a **PlayStation**.

Shinsetsu Samurai Spirits Bushidouretsuden (1997, **SNK**). Si los japoneses buscaban una excusa para adquirir la consola, aquí estaba. Un RPG en toda regla basado en la saga de ***Samurai Spirits***. Posteriormente se harían sendas conversiones a **PlayStation** y **Saturn**.

También existen un par de juegos pseudo-exclusivos. Son ***Rally Chase***, que en realidad es ***Trash Rally*** con el control algo cambiado y ***Mahjong Story***, que se trata de ***Mahjong Kyo Retsuden*** con ligeros cambios.

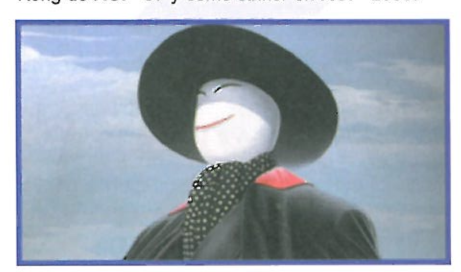




CURIOSIDADES

La lista de curiosidades de **SNK** sería casi imposible de redactar, incluso en una sección completa de varias páginas o una revista completa, pero aquí hemos seleccionado algunas que pueden ser de vuestro interés.

>La mascota de **SNK** es conocida como G-Mantle y aparece conduciendo el taxi que lleva a Terry Bogard ante el cartel del primer torneo de ***Fatal Fury***. También aparece en el escenario de Hong Kong de ***KOF' 97*** y como *striker* en ***KOF' 2000***.



>Tiempo atrás, algunos empleados abandonaron **Capcom** después de participar en el desarrollo de ***Street Fighter 2***, yendo a parar nada menos que a la compañía rival, **SNK**.

Quién sabe si personajes como Mai Shiranui hubieran aparecido en ***Street Fighter III*** o si ***Samurai Shodown*** hubiera sido una saga de **Capcom** si no se hubiera dado este cambio en las filas de **Capcom** y **SNK**.

>Los cameos (apariciones de personajes famosos de **SNK** como público en los escenarios) es algo muy común en los juegos de lucha de la compañía de Osaka, estando sus juegos plagados de ellos. Como prueba sólo hay que observar escenarios como el Pao Pao Café de ***KOF' 94***.

>Otra característica muy común en **SNK** son los piques de los personajes como los clásicos entre Kyo e Iori, o las poses de entrada, geniales. Un ritual muy recordado es el de Kim Kaphwan, que tiene una pose especial para los luchadores malignos que no siguen el camino de la justicia.

>Nos daremos cuenta del tremendo poder de Rugal en ***KOF' 94***, al observar que conserva estatuas de piedra de los luchadores a los que ha derrotado. En las estatuas podemos encontrarnos a famosos personajes de ***Street Fighter 2***, como Ryu, Zangief, Fei Long y Guile entre otros.

>En la fase de Rugal de ***KOF' 94*** hay un extraño símbolo en el holograma del mundo, que recuerda enormemente al logo de los Decepticons de ***Transformers***.

>El equipo Psycho Soldiers está formado principalmente por los protagonistas de un clásico de **SNK**, el famoso ***Athena***. Igual ocurre con Ralf y Clark del equipo de los militares, que son los protagonistas de la gloriosa saga ***Ikari Warriors***.

>El personaje de Athena tenía una dobladora distinta en cada nueva edición de ***KOF*** en la época **SNK**.

>Uno de los escenarios de ***KOF' 95*** es un ***Neo Geo Land***, un salón recreativo real especializado en los arcades de **SNK**.

>El primer juego en sobrepasar el *100 Mega Shock* fue ***Art of Fighting***.

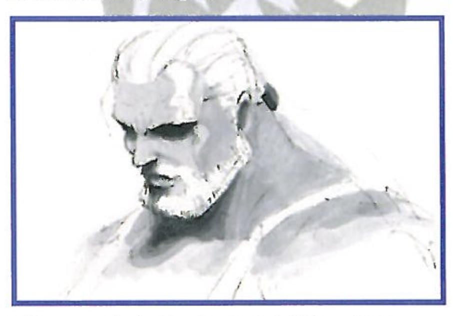
>Otra curiosidad es la manera de enlazar las historias de ***Fatal Fury*** y ***Art of Fighting***, algo sensacional que observamos en el verdadero final de ***Art of Fighting 2***, cuando derrotamos a un joven Geese Howard que planea eliminar al molesto Jeff Bogard, padre de Andy y Terry para dominar SouthTown.

>***Fatal Fury*** no es ni muchos menos una copia de ***Street Fighter 2***. Ambos juegos se empezaron a desarrollar en 1990. Si de algún juego tomaba referencias ***Fatal Fury*** fue de ***Street Smart***, desarrollado por la misma **SNK** en 1989.

>En un principio, la saga ***Garou Densetsu*** (***Fatal Fury***) se iba a llamar ***Real Bout***, algo que observaremos en carteles de algunos escenarios de la primera entrega.

>El torneo de ***Fatal Fury*** se llama "The King of Fighters", un concepto muy conocido por nosotros.

>En la siguiente imagen veréis uno de los primeros bocetos de Terry Bogard.



>El personaje de Hon Fu de ***Fatal Fury 3*** nos recuerda enormemente a ***Jacky Chang***, cosa en la que contribuye su escenario en este juego, una plataforma que sube con una grúa que recuerda enormemente una escena de la película ***El Protector***, protagonizada por el famoso artista de las artes marciales.

>En algunos escenarios de ***Fatal Fury Special*** podíamos ver a Kim volando al más puro estilo Superman.



>Muchos de los personajes de ***Samurai Spirits*** tienen un trasfondo histórico. Como ejemplo mencionaros que Haohmaru está basado en el famoso sámurai Musashi Miyamoto o Ukyo en Sasaki Kojiro Genryu, el rival de Miyamoto.

>En ***Samurai Shodown 2*** los personajes pueden transformarse en *SD* realizando un movimiento especial.



>Otros os fijaréis que el principal protagonista de ***Onimusha 2*** se llama Jubbei Yagyu, igual que el personaje de ***Samurai Spirits***. Estos personajes están basados en el famoso clan de los Yagyu.

>El personaje de Ryoko en ***World Heroes 2*** y ***Fighters History Dynamite*** nos recuerda enormemente a la protagonista de la serie ***Yawara*** (emitida en Cataluña con el nombre de *Cinturó Negre*).

>Dragon, de ***World Heroes*** es un calco de Bruce Lee.

>Las siglas de ***Aggressors of Dark Kombat*** coinciden con las de su compañía creadora: **ADK**.

>Las introducciones de anime que incluían las versiones de **PSX** de ***Real Bout Special*** y ***Last Blade***, junto con la de ***KOF'98*** de **DC** fueron producidas por el famoso estudio de animación **Sunrise** (Escaflowne, Gundam...).

>Un tema musical de ***Eightman*** es un calco de la canción de ***Metallica*** "*Enter Sandman*".

>Más música, el tema de Ikari Warriors en **KOF'94** es muy parecido a "Surprise! You're Dead!" de ***Faith no More***.

>Siguiendo con la música, la de Rock Howard es sospechosamente parecida a "*Children*" de ***Robert Miles***.

>***Last Blade*** es conocido en Corea como ***Last Soldier***.

>***Samurai Shodown*** también sufrió un cambio de nombre en Corea: ***Fighters Swords***.

>Originalmente, ***Viewpoint*** tenía modo de juego para dos jugadores.

>**Metal Slug** es el cartucho más caro de todo el catálogo de **Neo Geo AES**.

>**Alpha Denshi Co.** era el anterior nombre de **ADK**.

>**Alpha Denshi Co**. fue la compañía que diseñó la **Neo Geo**, con **Eiji Fukatsu** al mando.

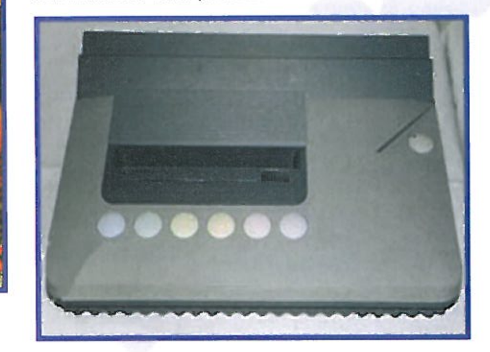
>**Neo Geo CD** iba a ser una expansión de **Neo Geo AES**, muy en la línea del **Mega CD**. Finalmente se descartó esta idea, convirtiéndose en la consola que todos conocemos.

>Se podía hacer una pequeña modificación a **Neo Geo CD** para pasarla a cualquier otra región (no ponerla a 60Hz, eso es otra historia), especialmente en región japonesa y así ver algunos juegos sin censura y con más opciones, como en el caso de ***Gowcaizer***. Incluimos esto como curiosidad, porque estaba tan bien explicado dentro de la misma consola, que parecía que los de **SNK** quisiesen que se pudiera adivinar cómo modificarla a la primera.

>Si jugábamos a ***Gowcaizer*** de **Neo Geo CD** en una consola japonesa (o en una modificada) podíamos ver una serie de vídeos extraídos del anime que no estaban en las versiones occidentales.

>***Last Blade 2*** en **Neo Geo CD** tenía como extra un mini juego de preguntas.

>**Atari** pensaba lanzar una consola llamada **Mirai** (que significa "futuro" en Japonés). Dicha consola podría haberse tratado de una versión de **Neo Geo** fabricada por **Atari**, ya que ésta y **SNK** mantuvieron acuerdos en el pasado.

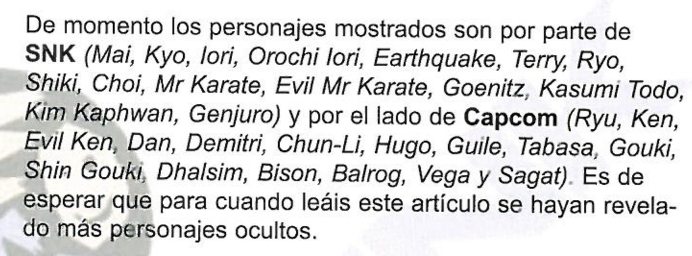


MIRANDO AL FUTURO

El futuro, aunque incierto, nos va a deparar algunos lanzamientos esperadísimos; de las ventas de ellos dependerá el futuro de la nueva **SNK,** o mejor dicho, de sus sagas.



El juego más esperado es sin duda ***SNK VS Capcom Chaos***, la versión desde el punto de vista de **SNK** del enfrentamiento del milenio. De momento lo que se ha podido apreciar hace pensar que tendremos juego para rato.
Muchos de los personajes de **Capcom** se han redibujado de nuevo, durante el combate tendremos una doble barra como los ***Last Blade***. El control será con cuatro botones, aunque los personajes de **Capcom** podrán realizar algunos movimientos usando algunas direcciones del mando.
Los gráficos son grandiosos, en especial los personajes de *Earthquake* y *Hugo*, quizás lo más radical sea que se ha optado por usar un combate *1 VS 1*, eliminado los equipos contra todo pronóstico.
Por lo visto, **Playmore** quiere que sea más original y han programado un nuevo *engine*, aparte de crear unos fondos dignos.
El sistema de juego recordará más a un **KOF** aunque tendrá algunas variantes.

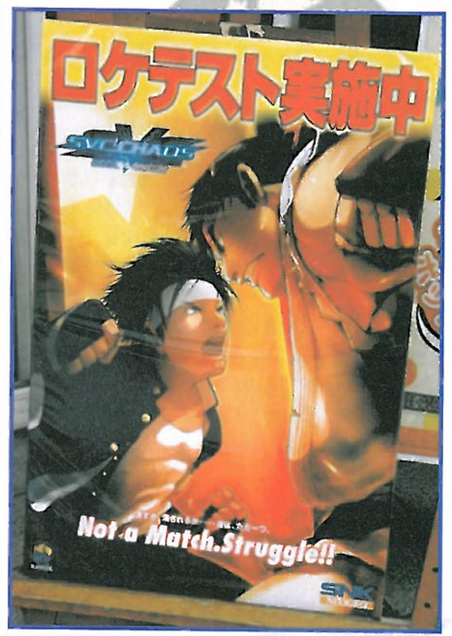


De momento los personajes mostrados son por parte de **SNK** *(Mai, Kyo, Iori, Orochi Iori, Earthquake, Terry, Ryo, Shiki, Choi, Mr Karate, Evil Mr Karate, Goenitz, Kasumi Todo, Kim Kaphwan, Genjuro)* y por el lado de **Capcom** *(Ryu, Ken, Evil Ken, Dan, Demitri, Chun-Li, Hugo, Guile, Tabasa, Gouki, Shin Gouki, Dhalsim, Bison, Balrog, Vega y Sagat)*. Es de esperar que para cuando leáis este artículo se hayan revelado más personajes ocultos.

Metal Slug es una serie de culto y para los más *fans* se prepara la quinta entrega, ***Metal Slug 5*** seguirá siendo el clásico en 2D.
Posiblemente se esté barajando una versión en *3D* y una conversión para **GameBoy advance** de alguna de las partes de **NeoGeo.**
En cuanto a la saga por antonomasia de **SNK**, ***The King of Fighters***, se rumorea hace tiempo que podría dar el salto a las 3D paralelamente a la saga de 2D.

















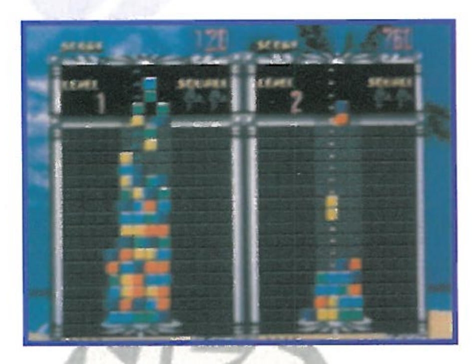


PROTOTIPOS DE MVS

Durante la historia de **Neo Geo**, ha habido una serie de títulos que se han quedado en el camino, no llegando a salir a la venta, a estos juegos se les llama prototipos.

He aquí un listado de los prototipos conocidos, ordenados por su código de salida.

NGH-008: ***Sunshine***. El octavo lanzamiento de **Neo Geo** fue cancelado por su similitud con ***Tetris***. Fue desarrollado por ***Alpha Denshi Co***.



NGH-012, 013, 015 y 099: De estos cuatro cartuchos no se tienen datos.

NGH-026: ***Fun Fun Brothers***. Uno de los prototipos más conocidos. Se trataba de un juego de puzzle basado en la película de los ***Blues Brothers***. Desarrollado por ***Alpha Denshi Co***.

NGH-028: ***Dunk Star***. En un principio éste iba a ser el primer juego de basket de **Neo Geo**. Se rumorea que fue cancelado debido a su baja calidad. Desarrollado por ***Sammy***.

NGH-035: ***Mystic Wand***. Se trataba de un puzzle al estilo del clásico ***Solomon's Key***. Desarrollado por ***Alpha Denshi Co***.

NGH-071: ***Bang Bang Busters***. Iba a ser un plataformas al estilo de ***Blue's Journey***, con algunos elementos de ***Mario Bros***. Fue desarrollado por **Visco Games**.

NGH-071: ***Last Odyssey Pinball Fantasia***. El único pinball que hubiera tenido **Neo Geo** fue cancelado. Desarrollado por **Monolith Co**.

NGH-077: ***The Warlocks of the Fates***. Un juego de lucha al estilo de ***Ragnagard*** que posiblemente fue cancelado por su pésimo control. Desarrollado por **Astec**.



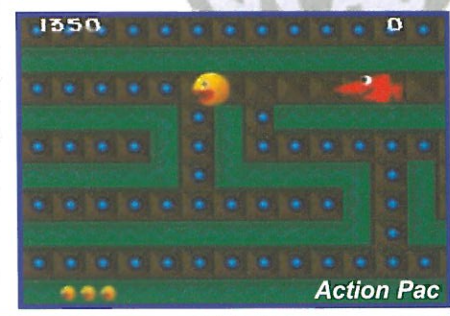
NGH-104: ***QP***. Se trataba de un juego de tablero con las típicas pruebas en cada casilla y con *look* manga. Se rumorea que se planeaba lanzar también en CD. La compañía podría ser **Success**.

NGH-110: ***Karate Ninja Show***. Iba a ser un *beat'em up* y seguramente hubiera llegado a ser el mejor de **Neo Geo**. Fue cancelado por problemas de licencias con la serie en que estaba basado. Desarrollado por **Yumekobo**.

NGH-¿?: ***Hebereke's Pair Pair Wars***. Se trataba de un juego de shangai con el personaje de Herebeke de protagonista. Evidentemente fue desarrollado por **Sunsoft**.

NGH-¿?: ***Ghostlop***. Un puzzle que tomaba referencias de las películas de los cazafantasmas. Iba a ser un clónico de los ***Puzzle Bobble***. Fue desarrollado por **Data East**.

Existen dos supuestos juegos más falsos que un billete de 1000€. Se trata de ***Action Pac*** y de ***Neo Sparks***. El primero fue una broma de alguien que puso a la venta el supuesto cartucho en una subasta de Internet, mientras que el segundo no es otra cosa que una excusa que se sacó de la manga una tienda para atraer clientela.
Otro tema es el de ***Digger Man***, juego piratón donde los haya y copia descarada del clásico ***Boulder Dash;*** claro está que este juego no fue aprobado por **SNK**.



Action Pac

Hasta aquí llega nuestra pequeña contribución hacia el universo de **SNK**. Desde nuestra humildes páginas, hemos querido rendir un tributo a una de las compañías más grandes de la historia del videojuego, sin olvidarnos de aquellas que han tomado su relevo. Intentemos entre todos que **SNK** no caiga en ese profundo abismo llamado olvido, hagamos de la nueva **SNK** una gran compañía como la que llegó a ser a mediados de los 90.
¡Larga vida a **Playmore** y a **SNK**!

STAFF DEL ESPECIAL

Historia de Neo Geo: Evil Ryu

Hardware de Neo Geo: Orikom

The King of Fighters saga: Real Yagami

Garou Densetsu saga: Real Yagami

Ryuuko no Ken saga: Zer0Sith

Samurai Spirits saga: Evil Ryu

Metal Slug saga: Sir Arthur

Beat'em ups Evil Ryu

Lucha VS Evil Ryu

Shooters Sir Arthur

Deportivos Zer0Sith

Puzzles, Quiz y tablero Sir Arthur

Otros géneros Sir Arthur

Curiosidades Evil Ryu / Real Yagami

El futuro de Neo Geo Sir Arthur

Exclusivos CD / Prototipos Real Yagami

Idea Evil Ryu / Real Yagami



Mazinger Z - Arcade

¡¡Planeadoooor abajooooo!! MAZIN GO!!, ja, ja,j a... ahora no me parará ningún pantallazo azul de la muerte, porque por fin podemos llevar a nuestro flamante robot Mazinger Z ¿o mejor uso el Great Mazinger?, ¿o al Grendizer?...

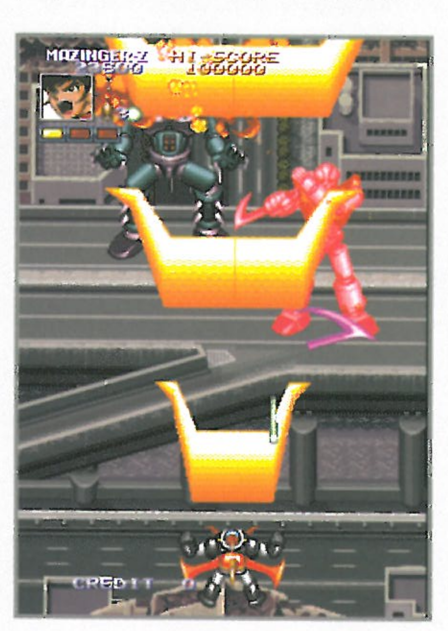
Doctor Infierno, estás más acabado que la carrera de villano del DrMaligno, porque esta vez se han unido tres de los robots más míticos y poderosos que harán que tus sueños de conquista se esfumen más deprisa que los euros que llevamos en los bolsillos. Bueno, más bien pesetas, porque la recreativa creada por **Banpresto** y **Dynamic.PI / Toei Animation** es de 1994, pero eso no importa a nuestros heroicos robots, porque Koji y compañía van a repartir palos a todos los villanos que aparecen en las tres series.
Muchas bestias mecánicas son conocidas por su siempre breve aparición en las series de nuestros robots favoritos, y si eras hábil con los juegos de mata todo lo que pilles, también durarían poco, pues nuestro magnífico repertorio de armas como el viento huracanado, el fuego de pecho y diversas armas que poseen, harán trizas al más atrevido. Si eras fan de estos robots, ¡Felicidades!, el juego se hizo para ti, los gráficos



En lugar de Koji Kabuto podría llamarse Koji Ka-Bruto.es, porque él sí puede decir que sopla de lo lindo.

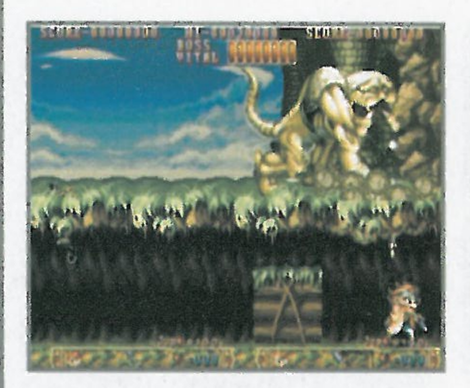
son buenos y la música... ¡¿qué música?! Yo sólo oigo las voces de Koji, Tetsuya y Duke soltando sus gritos de guerra mientras nuestros enemigos van cayendo en pedazos, lo malo es que algunas veces caíamos nosotros ¿no? Lo más complicado que tenía este juego es que debíamos completarlo dos veces para poder ver el final del juego, que nos mostraba un final como en la serie de dibujos. Como juego en sí estaba bastante bien, con gran cantidad de armas para cada robot y la capacidad de poder bloquear algunos disparos con los puños, nos debería dar más ventaja, pero la cantidad de disparos que aparecían ponía en entredicho la utilidad eficaz de esto. Hecho para saciar los fans de las series que querían ver a las tres creaciones de **Go Nagai**. Y ahora, a escuchar un poco de **Mazinger** al estilo Petersellers para avivar recuerdos.





Artículo by ***Orikom*** *(y posiblemente su cerebro)* -- *orikom@hotmail.com*

Three Wonders - Versión Arcade







Quizás sea una tontería o un signo de prepotencia por parte de **Capcom**, pero nadie que haya jugado a esta máquina del año 91 podrá tacharla de aburrida o repetitiva, y sí de original, ya que te ofrece tres juegos muy divertidos.

Los dos primeros juegos dotan de historia a la recreativa en sí, pues era (y es, porque aún se puede llegar a encontrar) como un viejo juego de cinta, que dividía el juego en dos partes. Bueno, en ***Three Wonders*** no tienes que cargar ninguna cinta (sobre todo porque debería ser de tres lados ^^), y una vez que te resignabas a perder una o más monedas en la máquina, podías elegir entre: ***Midnight Wanderers***, un juego de plataformas con bellos *sprites* y de gran tamaño que hacían sudar a la pobre **CPS-1**, el cual se podía jugar acompañado de otro jugador. El juego en sí es adictivo, siendo correcto y con animada musiquilla que de vez en cuando oirías si el sitio donde jugabas no era muy concurrido (el eterno problema de las salas de juego o bares con el fútbol a todo trapo). En el segundo, ***Chariot***, los protagonistas son los mismos, y usando una especie de ala delta, te metían en un juego de navecitas de toda la vida, con el mismo tipo de gráficos y calidad que ***Midnight Wanderers***, dando un respiro a las plataformas, pero no a la diversión. Estos dos juegos son muy divertidos, sobre todo le ayuda la variedad que tiene. La trama que sigue es que el "chariot of light" ha sido apresado y encerrado haciendo que una época de oscuridad y todo lo que conlleva se ha cernido sobre el mundo, y de paso secuestran a la princesa del reino para darle más vidilla. Bueno, pues entre esto y lo otro, nos tocó a nosotros darle leña a los malos, y con mucha diversión.

El tercero es un juego de empujar bloques, chafando a todo bicho que esté en la pantalla, y vigilando de no ser alcanzado por los diferentes bichos que van apareciendo. Es un juego sencillo y que chocaba un poco si se comparaba con los otros dos, pues no tiene nada que ver. Eso sí, si este tipo de juegos te divierten y con los otros dos disfrutaste, deberías estar de acuerdo con el nombre de la recreativa.



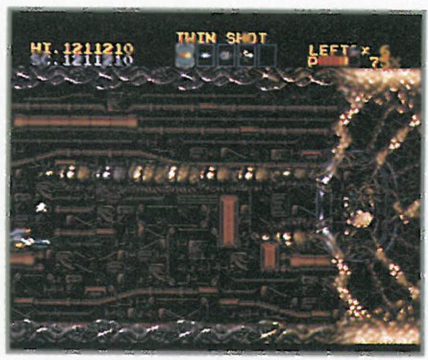
Si logramos destruir a este bicho, seguro que obtendremos muchos
....
(ciertamente, creo que no sabía qué poner)





Thunderforce IV - Mega Drive







Este poderoso enemigo requiere de esfuerzo extra (menos mal que no manejamos todas esas naves a la vez).

R-Type fue la saga de juegos tipo "matamarcianos" por excelencia de la **Super Nintendo** y para **Megadrive** fue la saga ***Thunderforce***, la cual dio un gran salto cualitativo para convertirse en uno de los títulos por excelencia de esta consola.

He dicho: "dio un salto cualitativo", y es cierto, este asfixiante juego de tremenda dificultad y de hermosos gráficos (bueno, no tanto si los miramos ahora) en 1992 uno se sorprendía de lo que era capaz la consola de **Sega**. **Technosoft** metió en un pequeño cartucho negro un juego muy bello, de un soberbio colorido, un poco oscuro quizás, y una dificultad que era digna de probar la dureza del cartucho contra el suelo (si tenías mala suerte igual rebotaba y te daba en las narices...ejem). Las melodías eran bastante buenas, algunas eran bastante simplonas, pero otras se dejaban escuchar, si podías, porque lo efectos de explosiones y disparos se comían literalmente la música (una ración de notas musicales maaarchandooo). Nuestra valiente nave contaba con dos armas principales, las cuales siempre nos acompañaban, que son un disparo doble frontal y otro trasero y otro frontal, los cuales podías mejorar cogiendo ítems, aparte de poder usar tres armas más, que hacían un total de cinco armas que podíamos seleccionar con un botón; lo difícil era conservarlas, pues al morir perdías el arma en uso (excepto las principales). Y a falta de unas potentes bombas, ¡un acelerador! o freno, podíamos aumentar o disminuir la velocidad para poder ayudarnos a superar obstáculos. Hay que decir que los enemigos finales son enormes y con bastante mala leche, los cuales sólo podrías acertar en su punto débil cuando tus balas impacten sobre dicho jefe y veas que la explosión es anaranjada y no azul.

La trama nos conduce a un ataque masivo de Rynex contra la Federación, de la cual tú eras el defensor y héroe, y con tu poderosa nave (o ataúd volador dependiendo tu pericia), deberás expulsar al invasor aunque sea a insultos (si alguien lo consiguió que nos mande un vídeo con tal proeza, porque yo al menos no pude). Un detalle: menos mal que tenía *autofire*, porque si no habríamos acabado con unos dedos como los brazos de Popeye (¡y sin usar espinacas!).



Y aquí está nuestra valiente nave espacial con una gran pregunta ¿Por qué los malos hacen naves tan grandes si los buenos hacen una más pequeña y mejor?



Xenon 2: Megablast - Versión Commodore Amiga

The Bitmap Brothers y **The Assembly Line**, desarrollaron en 1989 para el ordenador **Commodore Amiga** un excelente mata-marcianos de *Scroll* vertical. Y había que tomarlo en serio, por que si de una cosa rebosaba, era de variopintos enemigos.

Debido a las "Bombas Temporales", se ha podido viajar o alterar el tiempo, pero gracias a tu nave especialmente diseñada para combatir y sobrevivir a casi todo tipo de adversidades, has podido observar cómo criaturas prehistóricas han reaparecido, pero la radiación de dichas bombas ha mutado a dichas criaturas. En cada fase del juego (5 en total), viajaremos en busca de los causantes de dichas mutaciones, y digo causantes porque esto era un plan preconcebido por nues-



tros enemigos de la primera entrega de ***Xenon***. Por suerte, nuestra nave puede ser ampliada con poderoso armamento, que mayoritariamente deberemos comprar con el dinero que sueltan los monstruos al morir, (¿Cómo recogerá la nave monedas? ¿Tendrá una ranura de hucha?). También contamos con unos retro propulsores, es decir, marcha atrás, por si nos atascamos en algún callejón sin salida. Gráficamente, el juego es preciosista, gráficos de muy buena calidad y que se desplazaban suavemente. La música era muy marchosa, compuesta por "Bomb the Bass", estrujando el chip de sonido del **Amiga**. Aunque a la vez también fue la cruz del juego, pues éste sólo posee una canción

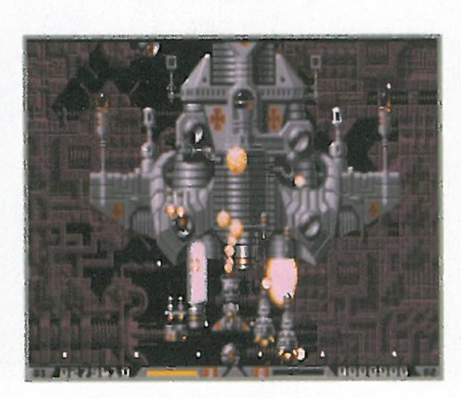


Donde esté un buen zapato, que se quite el insecticida (palabras de alguien que no ha visto nunca esta araña cósmica radioactiva)

para todo el juego, lo que la hacía pesada (aunque la acción te hiciera olvidarla). Los *FX¸* eran más bien normales, cumpliendo su función, siendo el sonido el punto flojo del juego. Eso sí, el juego es difícil, pues podía llegar a haber una cantidad de disparos y criaturas enemigas dignas de cualquier juego actual, teniendo una leve ralentización, y cuando llevamos el arsenal de nuestra nave al máximo, seremos dignos de llamarnos "monstruosa amalgama de cañones", pues podía llegar a darnos miedo de lo grande que quedaba. Cabe decir que el juego fue convertido para todos los ordenadores de 16 bits, **Megadrive, Game Boy** y **Master System**.









Satan - Versión Amiga

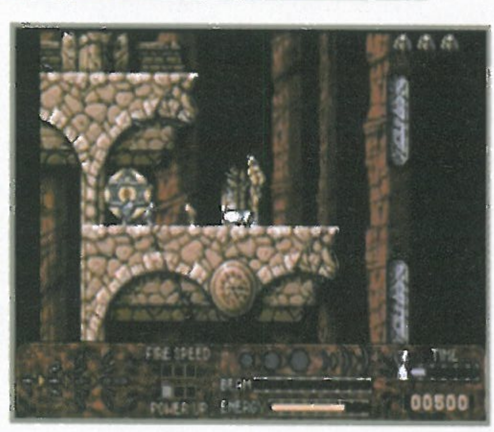
Así de claro te deja el título en el que te vas a tener que enfrentar contra el señor de los abismos. No, que no es Sauron ni el presidente de hacienda, sino un ser que pretende renacer para abrir una sucursal de dolor y azufre en la Tierra.

Dinamic programó en 1989 una diabólica historia en la que debías enfrentarte al mismísimo señor de todos los males. El juego constaba de dos partes, debiendo completar la primera si querías acceder a la segunda. En la primera, encarnabas a un valiente guerrero, el cual debe salvar a los más poderosos magos que poseen el suficiente poder para detener a Satán, que han sido secuestrados para ser sacrificados y otorgarle el poder necesario. El problema es que la espada no puede vencer al demonio, por lo que debías encontrar los pergaminos que poseen el conocimiento de poderosa magia. Dicho y hecho, la primera parte se desarrolla de forma parecida al ***Black Dragon*** de **Capcom**, el cual obtuvo críticas por parte de **U.S, Gold** que era el distribuidor de dicho juego. Plataformas, bichos, armas y un laberíntico desarrollo, del cual se achaca el sistema de salto que es algo sensible. Gráficos tenebrosos y *FX* contundentes. En la segunda parte, el poder de los pergaminos nos transformaba en un anciano mago con hacha y escudo ¿? y debías evitar que Satán llevara los magos al verdugo y hacerse el señor del mundo. Como único enemigo está el gran demonio, el cual deberás destruir, pero una vez muerto, se dividía en varias criaturas, y al destruir éstas, se volvía a dividir, por lo que la cosa se complicaba. Por suerte, al morir una de sus formas soltaba monedas con las que podíamos comprar poderoso equipamiento y vida. Esta parte es más colorista, dejando atrás la oscuridad de la primera parte.

La versión de **Amiga** consta de algunas diferencias en la primera parte, con las armas sobre todo, aunque esa versión no fue programada por **Dinamic**, como ya sucedió otras veces. El resto de versiones eran muy buenas, quedando como la peor la de **PC**. Contó con una gran ilustración de **Luis Royo** como portada y fallaba en la música, pues era inexistente, ése fue uno de los mayores pecados del *soft* español, aunque siempre podemos echar mano a **Iron Maiden** y su clásico "The Number of the Beast".



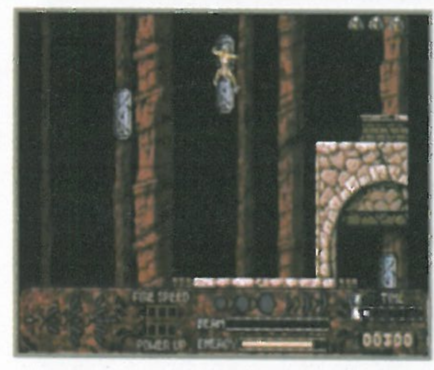






La mala leche de un diablillo va proporcionalmente a su estatura, es decir, cuando más pequeño más concentrada está.





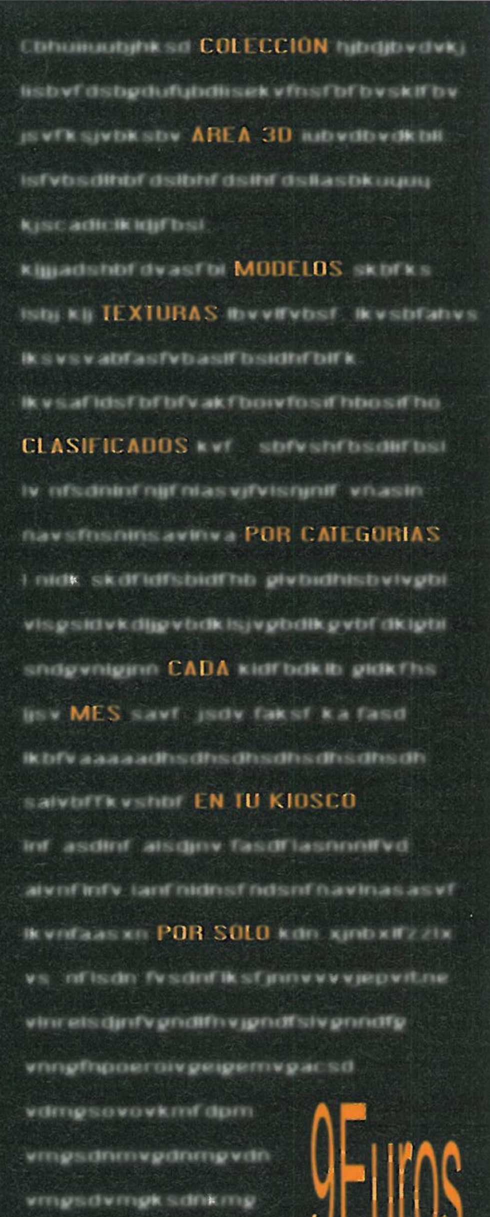
Ya en tu kiosco

Contiene CD-ROM

Todos los modelos y texturas han sido revisados para una máxima fiabilidad.

Otro punto de venta. Tel. 902 197 264

colección de texturas y modelos 3D para PC. incluye CD-ROM



NUEVA NUEVA NUEVA NUEVA NUEVA

9Euros

colección área 3D

Todos los modelos y texturas han sido revisados para una máxima fiabilidad.

300 Modelos
ciencia ficción y armamento
realidad o ficción júzgalo tú mismo

290 Texturas
tratadas 100%
este mes, metales, muros, naturaleza, paredes, pieles y techos.

Demos
Amorphium pro, convert, fotocanvas, poser 4, poser pack, photobrush, etc.

utilidades
Direct X, windows media player, Quicktime...

colección de texturas y modelos 3D para PC. incluye CD-ROM

THE COMBO MACHINE WORLD

Sí... una vez más vuelven los clásicos, en esta ocasión reviviremos un mito de los ***Street Fighters, el SF Turbo II***...
Disfruten este MINI-Dossier de una página y aprendan cosas que tal vez no sabían...



MITOS DE LOS JUEGOS DE PELEAS

By **Shinobi**. combo_machine@hotmail.com











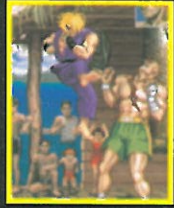
















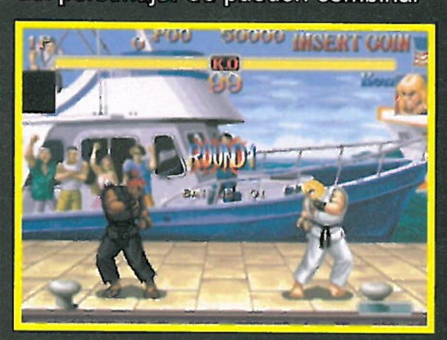
He aquí una lista con los TOP TIERS* del ***Super Turbo*** para empezar...

Dhaslim, Ryu, Zangief, Fei Long, Bison, Ken, Sagat, Guile, Barlog y Cammy

El ***ST*** está bastante balanceado, se sorprenderán de los combos y links que se pueden hacer en este juego, por eso decidí incluir un vídeo de muestra en el CD. Los combos que verán requieren de mucha práctica, y tengan en cuenta que este juego requiere mucha precisión...

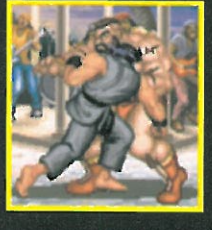
Ahora veamos algunas cosas básicas, que no tenemos mucho espacio...

Las Supers: Siempre y cuando la barra inferior esté llena se pueden hacer supers, ejecutando en la mayoría de los casos un doble comando, de un poder característico del personaje. Se pueden combinar con los golpes y a veces hasta con los poderes especiales...



Los Escapes: Como la palabra lo dice, cuando te hagan una llave presiona rápidamente adelante y algún fuerte, te restará la mitad de la energía.

Los Guard Breaks: Juegan un papel importante, recomiendo hacerlos cuando el otro cae al piso. Se suelen ejecutar apretando adelante más MP.



Los Links: Links combos, también presentes en el ***ST***, y más sencillos de ejecutar que en otros juegos...

Akuma el kick asser:
Belived it or not, Akuma está available en este juego. Para desbloquearlo se utiliza la siguiente combinacion...
Al principio en la pantalla de selección, te paras sobre RYU (2 segundos), pasas a T.HAWK (2 segundos), pasas a GUILE (2 segundos) pasas a CAMMY (2 segundos), vuelves a RYU (2 segundos) y aprietas LP, MP, HP + START. Akuma 4 you.

*Top Tiers: Ver anteriores **Games Tech**











Let's Cosplay!

Una vez más estamos aquí para traeros los mejores o más irrisorios cosplays de esos videojuegos que nunca pasarán de moda. Con motivo del especial **Neo Geo y SNK**, hemos dedicado la sección a personajes de la emblemática compañía de Osaka.



Hay tantos personajes de KOF que mostráروslos uno a uno requeriría demasiadas páginas... así que vayamos por grupos. Aquí vemos unos brasileños en acción. ¡Atención a Choi!



Otro grupo, esta vez de americanos. Tenemos a unos cutres Kyo,Iori, Kasumi, Yuri y Shingo; a los pasables Xiang Fei y Geese; y a una Shermie cool



¡Aaah Nakoruru! Hay tantos cosplays de la famosa samurái amante de la naturaleza, que ha sido difícil escoger



Athena ha cambiado tantas veces de vestido que una vez más no se nota, aunque sea en forma de cosplay...



Hotaru de Garou MOW también desencadenó una fiebre de "cosplayeo" entre las aficionadas niponas

Let's Cosplay!

Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!



El cosplay más famoso de Mai Shiranui. ¿Alguien no lo había visto?



De flipaos está el mundo lleno y este Chin es uno



Yashiro nos ofrece agua antes de tirársela por encima



¡¡Esta Yuri se parece a Ryofu!! Jur jur



Vice y Mature chupan cámara delante de Iori y Athena



Todo y Kasumi marcándose un baile a lo Locomía



El mafioso Mr Big posa con la bandera de KOF96 al fondo



B. Jenet de MOW ha tenido mucha aceptación (normal)



Xiang Fei y un diminuto Bao reclaman volver a los KOF con esta foto en plan compasiva



Kyo y Goenitz echan pelillos a la mar y se pegan una "calailla" juntos (--)



El trío de Ikari Warriors posan más chulos que un ocho

La opinión de Dan

El buen Dan al habla

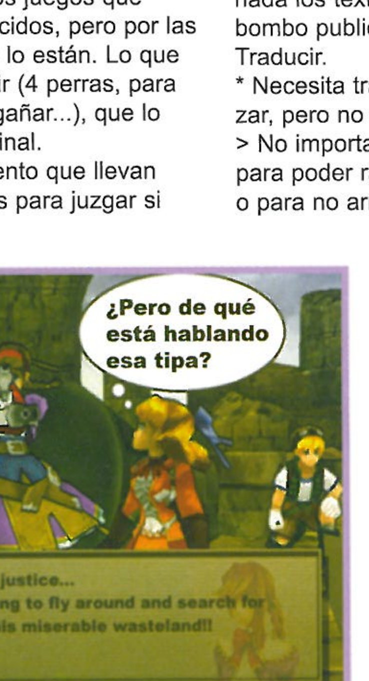
¡Pero bueno! No paran de llegarnos juegos sin traducir. ¿Pero esto qué es?. Este mes tocamos: "Games in Spanish, please"

Últimamente, están saliendo algunos movimientos pro-traducción de los juegos que nos llegan a nuestras tiendas (bueno, no son nuestras, pero están cerca...).
A quién no le ha pasado alguna vez el ver una pantalla de selección de lenguaje y ver únicamente el inglés, francés y alemán...
¿Ande está el castellano? ¡Que se olvidan del castellaaanooo!
"¿Acaso nuestros euros valen menos?" y "Sin traducción no hay diversión" son algunas de las frases que más se escuchan estos días. Parece que todo lo desencadenó la salida (en perfecto inglés) de ***Shenmue 2*** para **Xbox**, y con razón. Como mínimo deberían reducir el precio de los juegos que necesiten estar traducidos, pero por las razones que sean no lo están. Lo que se ahorran en traducir (4 perras, para qué nos vamos a engañar...), que lo reduzcan del precio final.
Éste es el planteamiento que llevan algunas distribuidoras para juzgar si deben traducir o doblar un juego:



* Calidad del juego > No importa.
* Aprovecha alguna licencia importante de películas o series > Traducir.
* Es una basura y no necesita para nada los textos, pero le hemos dado bombo publicitario a mansalva > Traducir.
* Necesita traducirse para poder avanzar, pero no se esperan muchas ventas > No importa. Se lanzará sin traducir para poder rapiñar algunos beneficios, o para no arriesgar, no se lanzará.



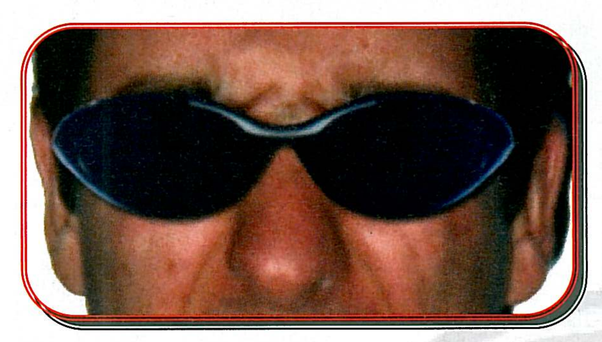


Y ¿por qué no se esperan muchas ventas de un juego? Porque no le han dado publicidad podría ser la respuesta. O quizás porque no está traducido... entonces sería el perro que se muerde la cola. Algunas distribuidoras europeas no saben si tienen un buen o mal juego, se basan en las cifras de ventas de América y rara vez en las de Japón para valorar lo que tienen entre las manos. En caso de ser un juego de desarrollo "*in house*" ("uséase", que lo hace la misma distribuidora) se le dará una publicidad apabullante, para allanar el terreno antes de la llegada del jueguecillo de marras. Esta fórmula tan absurda también es válida para cualquier juego producido por alguna compañía que programe exclusivamente para dicha distribuidora.
Volviendo al tema de la traducción, desde que **Sony** empezara hace unos añitos con su política de traducir la mayoría de sus juegos, la cosa va a mejor y ya han sido muchas las distribuidoras que han tomado ejemplo. Hay algunas muy atentas que, a día de hoy, traducen prácticamente todos sus juegos. Hablando por mí, son estas distribuidoras y sus juegos las que se llevan y llevarán mis euros, y no aquéllas que nos tratan como mercado tercermundista.

Saikyo Metal Dojo Madness
El buen Dan

EL RINCÓN DEL BÚHO

El correo más inútil del mundo, por el Búho, el redactor más ~~inútil~~ listo del mundo. Don't imitate.



Hola, holita mis fans. Sí, ya sé que me echasteis en falta en el anterior número, tenía cosas importantes que hacer, como patearme todas las tiendas pa comprarme los "apechusques" de la playa y renovar mi colección de gafas de sol.
Os voy a dar una buena noticia, ya tengo una **Play 2**. Sí, amigos, fui ahorrando poco a poco, un Euro de la mesa de uno, un par del cajón de otro, algunos céntimos de las sobras del café de otro... y por fin junté lo que necesitaba. Vamos, que me salió gratis jajaja, soy el number one.
Acabo de ver una película de este gran tipo que es Steven Seagal, mi héroe televisivo después de Arnold "Terminator" Schwarzenegger. Mi amigo Steven es el mejor, nunca se deja dar y se carga a los tipos malos sin darse importancia. Le faltan unas gafas de sol para tener mi estilo "atrastivo".
Bueno, menos estupideces y escribidme lo que se os ocurra a esta dirección:

Games Tech – El rincón del Búho
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
O al email: **Gamestech@aresinf.com** Poner en el e-mail que es para el ilustrísimo Sr. Búho.

A ver qué cartas tengo...

> Hola Búho, espero que me trates bien porque soy tu fan je,je. Te felicito por tu sección del castañazo del mes, es lo primero que leo siempre. Trabajo en un videoclub que también vende y alquila videojuegos y yo siempre coloco todos los castañazos juntos, es lo que se merecen, y total, el jefe no se entera. Yo lo que quiero saber es el procedimiento que sigues para comentar tus castañas. Porque si te compras cada juego del que hablas, vaya dinero más mal invertido colega... Sólo eso, sigue así fenómeno.
Ismael Camps

> Hombre **Ismael**, veo que aprecias la calidad, es decir a mí, ja, ja.. Como me caes bien te voy a contar mi técnica para comentar los castañazos. Has dao en el clavo cuando dices lo del dinero mal invertido ¿cómo quieres que un tipo tan astuto como yo me gaste los chavos en juegos basura? Esto es lo que hago. Cojo y me voy a las tiendas a ver qué es lo que ha salido nuevo y en cuando veo alguna portada "sospechosa" la memorizo. Cuando acabo con las tiendas voy al videoclub y me alquilo dos o tres juegos de los de portada sospechosa, los pruebo y, efectivamente, todos son castañazos. Siempre acierto, es increíble cómo las portadas delatan a los juegos ja, ja... Es un procedimiento cutre ¿no? Pues por eso pone en la página "la sección más cutre de los videojuegos". Las veces que ya sé seguro de algún castañazo que va a llegar, pronto me lo alquilo en un videoclub de importación.
Seguiré así campeón.

> ¿Qué tal? Soy **Kai Misanagi** desde Albacete y me gusta mucho tu rincón. Siempre que puedo le pido la revista a mi hermano para leerte, es que no entiendo de juegos ¿sabes?... Esto, he apostado con mi hermano a que conseguía que salieras sin gafas, ¿te las puedes quitar aunque sea un poquito? ¡No puedes dejar que mi hermano se salga con la suya! Siempre dice que tu página es la peor. Quítate las gafas y cállale la bocaza anda.
PD: Te envío un dibujo a ver si te gusta y lo publicas.

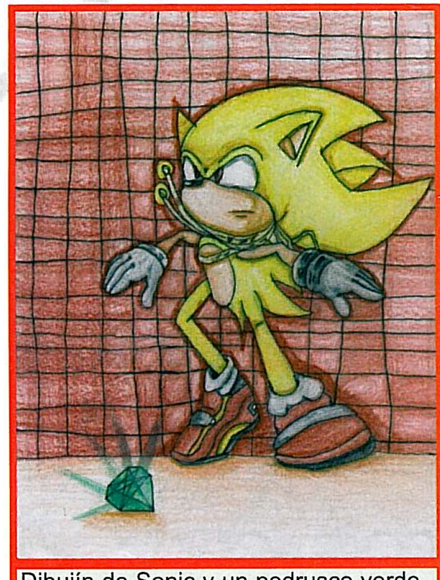
Kai tu hermano te ha ganado, no me pienso quitar las gafas. Como sé que es él el que quiere que me quite las gafas, dile que me escriba y que no te envíe a ti el "reboludo".
Te publico el dibujo porque soy pura bondad. Adiós.

Bueno, como me queda un buen cacho que no sé qué poner, se me ha ocurrido con mi astucia sin límites entrevistar a algún tipo de éstos que pululan por aquí. A ver quién pasa primero... Es Sir Arthur, pues venga a por este mismo.

Búho: Hooolaa... ¿Dónde vas con esos pantaloncitos cortos macho?
Arthur: ¿Qué?
Búho: Pues eso.
Arthur: ¿Qué dices lechuza?
Búho: Nada... que ¿dónde vas con la barba de 3 días?
Arthur: ¿Pero qué dices?.
Búho: Bueno, déjalo Arturito, que me estás entreteniendo.

Y ésta es la superentrevista. Espero que hayáis sacao algo en claro de la entrevista al Arthur, porque lo que es yo, no he sacao un carajo.
El mes que viene seguiré con otra entrevista a otro redactor.

Y eso es todo, hasta otra frikisssssss.



Dibujín de Sonic y un pedrusco verde tirao en el suelo por **Kai Misanagi**



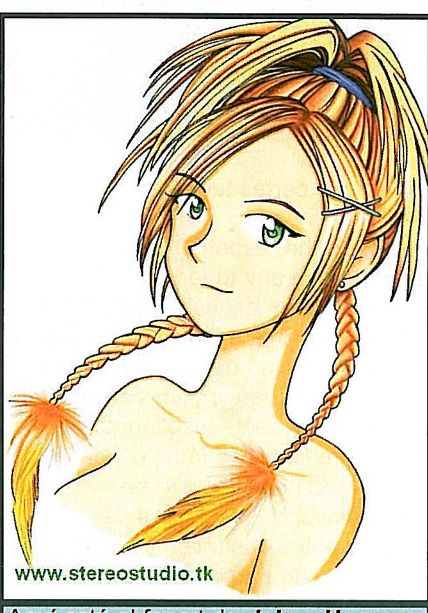
Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

Dirección e-mail:
gamestech@aresinf.com

¡Vuelve el correo y vuelve Dan! Poco a poco me estoy haciendo con el gustillo de esta sección, ¡me gusta resolver dudas!

Cristóbal Pérez nos envía una carta desde Tenerife. Nos comenta que le gusta la revista y que será buena en el "pique de revistas de videojuegos" (¿ein?).
Nos hace un chorro de preguntas y muy variadas, especialmente de **Gamecube**. Las publicaremos todas porque pueden resolver las dudas de más de una persona ;)
Quiere saber si ***Resident Evil 4*** será el último de la saga para **Gamecube** y de la saga. Pues de **GC** seguramente sí, por aquello de tomarse tanto tiempo para realizarlo, pero de la saga lo más probable es que no, a ***RE*** aún le queda cuerda para rato. De todas formas por la mente de ***Shinji Mikami*** (el papi de ***RE***) puede pasar cualquier locura.
Sobre tu pregunta de qué Jill es más guapa, está claro que la de ***RE3*** :) . Y por supuesto nos gusta más el ***RE*** de **GC** que ***Star Fox Adventures***, al menos a mí.
También quiere saber si llegará un ***Zelda*** a **GC** con gráficos tipo los de ***Ocarina of Time***, pero aprovechando la potencia de **GC**. Pues ya hablamos de esto en el correo del número anterior, pero ya han anunciado que, exceptuando un par de juegos raritos, el siguiente ***Zelda*** será un ***Wind Waker 2***, así que tendremos el mismo tipo de gráficos.
Pregunta por un ***Dragon Ball*** con técnica *cell shading* pero de aventura. Hombre, el *cell shading* ya lo usa el ***Budokai*** de **PS2**, y sobre un ***DB*** de aventura, viendo los "increíbles" ***Dragon Ball*** de aventura que hay en **GBA**, no quiero ni imaginarme lo que sería en una consola de las grandes.
Nos comenta que algunos juegos de **GBA** (¿algunos sólo?) no utilizan toda la capacidad gráfica de ésta consola, como los ***Pokémon***, que parecen de **Game Boy Color**. Es una buena pregunta y tiene una triste respuesta, porque las compañías no se esfuerzan. Es cierto que aunque tenga 32 bits, la **GBA** está muy limitada, pero puede dar mucho más de sí. Tan sólo hay que ver algunos de los primeros juegos, como pueden ser ***Final Fight One*** o ***Mario Kart***, en donde se ponía mucho esfuerzo para que la consola fuera un éxito.
Según él, la **PS** tuvo más éxito que la **N64** gracias al soporte CD y nos pide nuestra opinión. Pues éste fue uno de los tantos motivos, entre los que se encuentran el marketing de **Sony**, el catálogo de juegos, etc. **Nintendo** no hace más que apostar por formatos diferentes a los *standard* (cartuchos en vez de CD, mini DVD en lugar de DVD...) y eso a medio/largo plazo le puede salir muy caro.
Y ya llegamos a su última pregunta, siento decirte ***Raven Blade, Devil May Cry*** y ***Aidyn Chonicles*** no saldrán para **GC**...

Cristóbal nos muestra su visión de ***Games Tech*** en este dibujín :>



Aquí está el fanart de ***Jaime Herrera*** con publicidad de su web incluida :P

Néstor Moreno, escribe desde Fuenlabrada (Madrid). Le interesa saber cuándo llegará la próxima generación de consolas. Supongo que te refieres a las "grandes", porque sino, la **PSP** (***PlayStation*** Portátil) ya está en camino. Seguramente será sobre el 2006 cuando tendremos aquí la nueva oleada de consolas, así que de momento las 128 bits van para largo.
Precisamente tus dos preguntas sobre **PSP** y **PSX** (la nueva) ya están respondidas en éste número y el anterior, así que ya he terminado con tu carta je, je.

Jaime Herrera es un buen Chileno que vive en Palma de Mallorca desde hace tiempo. Nos envía un fanart suyo de Rikku y nos comenta que estudia ilustración.
Quiere que le publiquemos su e-mail para escribirse con gente. Pues nada, los que queráis escribiros con este artista que es ***Jaime*** podéis hacerlo a *flacofetiches@hotmail.com* ;)

¡Nos leemos!

Dan
Saikyo Metal Dojo Madness

MIDNIGHT CLUB II - PS2/XBOX/PC

Elegir dificultad
En el menú de trampas*, introduce ***howhardcanitbeX***. Sustituye la X por un número del 0 al 9, siendo 0 fácil y 9 difícil.
*Por si alguien no lo sabe, el menú de trampas está situado en las opciones. Trastea en ellas y te aparecerá.

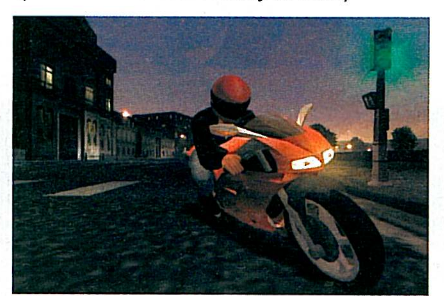
El coche no sufre daños
Introduce el código *gladiator*. Sólo funciona en arcade.

Control aéreo
Introduce *carcrobatics* en la pantalla de códigos. No funciona con las motos.

Todos los coches en modo arcade
Introduce el código *theCollector*.

Todas las ciudades y rivales en modo arcade
Introduce el código *Globetrotter*

Nitros infinitos en el modo arcade
Introduce el código *greenLantern* (cuidado con la L mayúscula)



Ametralladora y lanza-misiles en modo arcade
Introduce el código *savethekids*. Dispararás con R3 y L3 (los botones de los analógicos)

Localizaciones y coches
Introduce el mejor código de todo el juego: *rimbuk*.

DYNASTY WARRIORS 4 - PS2

Desbloquear a Lu Bu

Completa el modo Musou con cualquier país.

Desbloquear a Ma Chao

Elige a Shu y en su cuarto capítulo aparecerá Ma Chao. Derrótale y podrás elegirle.

Desbloquear a Zhang Jiao

Completa todos los modos Musou.



Desbloquear la batalla de Ru Nan

Completa el modo Musou. Después, en el segundo episodio del modo Shu Musou, elige la puerta Hu Lao. Ignora a Lu Bu y concéntrate en derrotar a Dong Zhuo (cuidado porque intentará escapar). Al derrotarlo conseguirás la nueva fase.

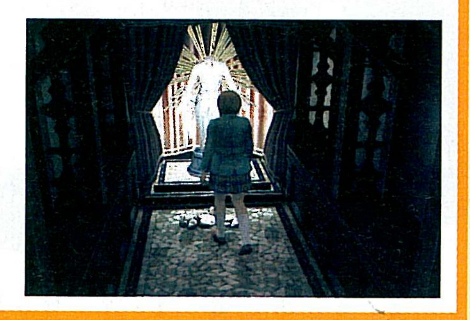
Opening y turbantes amarillos

Para conseguir la opción "Opening", consigue los 42 personajes del juego y complétalo con cada bando (aunque sea con un solo personaje por bando). De este modo, también conseguirás el bando de los Turbantes Amarillos en el modo Musou.

CLOCK TOWER 3 - PLAYSTATION 2

Cinema Theatre, Art Gallery y trajes

Completando el juego accederemos al *cinema theatre*, donde podremos ver todas las escenas intermedias del juego.
Acceder a la galería de arte es tan fácil como ir a la nueva opción de ver los cinemas, pulsar R1.
Además conseguirás una llave para ("¡sorpresa!") abrir un armario con 5 trajes nuevos.



DONKEY KONG COUNTRY - GBA

50 Vidas



Debes tener una partida guardada con anterioridad. Sitúate encima de BORRAR, pulsa select y sin soltarlo presiona B, A, R, R, A, L.
Escoge la partida y empezarás con 50 "vidulios".





TOP 10 DEL MES

ACT = Acción
ADV = Aventura
FIG = Lucha
GUN = Pistola
PLT = Plataformas
PUZ = Puzzle
RAC = Conducción
RPG = Rol
SHT = Shooter
SIM = Simulador
SLG = Estrategia
SVH = Survival Horror

SISTEMAS



PlayStation 2

1	**Metal Gear Solid 2 Substance**	ADV
2	Final Fantasy X	RPG
3	Dynasty Warriors 4	ACT
4	Silent Hill 3	SVH
5	Kingdom Hearts	RPG
6	Pro Evolution Soccer 2	SIM
7	Rygar	ADV
8	Guilty Gear XX	FIG
9	SOCOM: U.S. Navy SEALs	ACT
10	Clock Tower 3	SVH

Nintendo GameCube

1	**Legend of Zelda the Wind Waker**	RPG
2	Metroid Prime	ADV
3	Skies of Arcadia Legends	RPG
4	Wario World	PLT
5	Resident Evil 0	SVH
6	Phantasy Star Online 1 & 2	RPG
7	Super Mario Sunshine	PLT
8	Resident Evil	SVH
9	Mario Party 4	PUZ
10	Sonic Adventure DX	ADV



Xbox

1	**Panzer Dragoon Orta**	SHT
2	Project Zero	SVH
3	Dead or Alive 3	FIG
4	Steel Batallion	SIM
5	Midnight Club 2	RAC
6	Moto GP 2	RAC
7	Splinter Cell	ADV
8	Metal Gear Solid 2 Substance	ADV
9	Crimson Sea	ACT
10	Dead or Alive Xtreme Beach Volley	SIM



Game Boy Advance

1	**Castlevania: Aria of Sorrow**	ADV
2	Sonic Advance 2	PLT
3	Pokémon Rubí / Zafiro	RPG
4	Metroid Fusion	ADV
5	Zelda a Link to the Past + 4 Swords	RPG
6	Castlevania: Harmony of Dissonance	ADV
7	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
8	Golden Sun	RPG
9	Wario Ware Inc.	PUZ
10	Sega Arcade Gallery	ACT

TOP VENTAS JAPÓN

1 Let's Make the J. League Pro Soccer Club 3 **Sega** PS2
2 Fire Pro Wrestling Z **Spike** PS2
3 Pokemon Box Ruby & Sapphire **Pokemon** GC
4 Tottoko Hamtaro 4 **Nintendo** GBA
5 Virtual On Marz **Sega** PS2
6 Made in Wario **Nintendo** GBA
7 Fire Emblem: Blazing Sword **Nintendo** GBA
8 Naruto **Tomy** GBA
9 Pocket Monster Sapphire **Pokemon** GBA
10 Dragon Quest Monsters: Caravan Heart **Square Enix** GBA
11 Pocket Monster Ruby **Pokemon** GBA
12 Nechu Professional Baseball 2003 **Namco** PS2
13 Winning Post 5 Maximum 2003 **Koei** PS2
14 Taikou no Tetsujin: Doki! Shinkyoku Darakeno Haru Matsuri **Namco** PS2
15 Hissatsu Pachinko station V7 **Sunsoft** PS2
16 Naruto **Tomy** GC
17 Tenchu 3: Wrath of Heaven **From Software** PS2
18 Bokujyo Monogatari Mineral Town **Victor Int.** GBA
19 Famista 2003 **Namco** GC
20 Pachitte Chonmage Tatsujin 4 **Heck Berry** PS2

YA A LA VENTA

EUROPA:
27/06/2003
Dynasty Warriors (PS2)
Megaman Network Transmission (GC)
04/07/2003
Warcraft III: The Frozen Throne (PC)
EEUU:
23/07/2003
Romance of the Three Kingdoms VIII (PS2)
JAPÓN:
17/07/2003
Super Robot Wars Compact 3 (WonderSwan Color)
Bloody Roar Extreme (Xbox)
24/07/2003
Shutokou Battle 01 (PS2)
25/07/2003
F-Zero GX (GC)
Onimusha Tactics (GBA)
31/07/2003
Guilty Gear XX #Reload

El top 10 de sistemas es de versiones europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún logo envía la palabra logo3 al 5077

Si quieres algún tono envía la palabra tono3 al 5077



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a en vío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto vjuego

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al 5077 con el texto

CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75 (SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?

Envia un SMS al 5077 con el texto AMOR6

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.



VÍDEOS

Castlevania Lamment of Inocence
Maximo vs the Army of Zin
Onimusha Blade Warriors
SNK VS Capcom Chaos
Tales of Symphonia
Selección Neo Geo
Winning Eleven 7
Firefighter FD18
Dino Crisis 3
Breakdown

MÚSICA

Selección SNK:
Fatal Fury, The King of Fighters,
Art of Fighting, Samurai
Shodown...

IMÁGENES

Wallpapers Resident Evil DA
Wallpapers Fire Emblem
Wallpapers Rygar
Selección SNK

JUEGOS

Bombardix
Traper Gol



Animaciones en Flash
Skins de Winamp
Salvapantallas
Utilidades





